Segunda Edição
Pathfinder®
Presságios Perdidos
Guia de Cenário
12

PRESSÁGIOS PERDIDOS

GUIA DE CENÁRIO

Dados internacionais de catalogação na publicação

Bibliotecário responsável: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

SXXX

Pathfinder / Jason Bulmahn ... [et al.]; tradução de Bruno Mares e Calvin Semião. – 1.ed. – Rio de Janeiro : New Order, 2019.
640 p. : il., color.

Tradução de : Pathfinder
ISBN: XXX-XX-XXXXX-XX-X

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. “Roleplaying games”. 4. Pathfinder (jogo). I. Bulmahn, Jason. .

CDD – XXX.XX
CDU - XXX:XXX.XXX

Sumário

1 Introdução 6

Esta visão geral apresenta todos os continentes e regiões do mundo conhecido como Golarion, assim como os planetas e planos que existem além dele – mas que ainda ultrapassam seus limites para influenciar a terra dos Presságios Perdidos!

2 Absalom e a Ilha da Pedra Estelar 12

Uma das mais antigas e influentes cidades em Golarion, Absalom foi fundada pelo deus vivo Aroden e é lar da lendária Catedral da Pedra Estelar. Vários mortais viajaram pelo Mar Interior até Absalom e alcançaram o estado de divindade através do Teste da Pedra Estelar, e incontáveis aspirantes ocupam as ruas da cidade, esperando se tornarem os próximos a ascender.

3 Altos Mares 24

Os oceanos de Golarion são governados por piratas, monstros marinhos e a inconstante deusa das ondas. Aqueles que velejam os altos mares estão por conta própria e de suas fortunas!

4 Cheliax Antiga 36

Outrora um dos mais poderosos impérios humanos no Mar Interior, a nação de Cheliax e seus vizinhos são algumas das potências mais significativas na região do Mar Interior, apoiadas pelo poder do próprio Inferno.

5 Olho do Pavor 48

Onde no passado um bastião sagrado contra o mal resistiu, o mal agora prevalece. O domínio gélido do lich Tar-Baphon ameaça consumir tudo que cerca sua Ilha do Terror, e as nações em guerra ao seu alcance devem se unir ou perecer.

6 Reinos Resplandecentes 60

Lar da poderosa nação de Taldor, das terras natais de elfos e anões, do bastião democrático de Andoran e da nação coberta de sangue de Galt, os Reinos Resplandecentes são o lar de algumas das mais antigas linhagens de nobres e dos melhores cavaleiros de Golarion, assim como de séculos de intrigas mortais.

PATHFINDER

AUTORES
Tanya DePass, James Jacobs, Lyz Liddell, Ron Lundeen, Liane Merciel, Erik Mona, Mark Seifter e James L. Sutter

LIDERANÇAS DE DESENVOLVIMENTO
Eleanor Ferron e Luis Loza

DESENVOLVIMENTO ADICIONAL
Mark Seifter

LIDERANÇA DE DESIGN
Mark Seifter

DESIGN DE JOGO ADICIONAL
Logan Bonner

LIDERANÇA DE EDIÇÃO
Judy Bauer

EDIÇÃO
Amirali Attar Olyaee, Christopher Paul Carey, James Case, Leo Glass, Avi Kool, Lyz Liddell, Luis Loza, Mark Moreland, Adrian Ng, acy Pellazar, Patrick Renie, James L. Sutter e Jason Tondro

ARTE DA CAPA
David Alvarez

CARTOGRAFIA
Damien Mammoliti e Rob McCaleb

ARTE INTERNA
Biagio D'Alessandro, Klaher Baklaher, Luca Bancone, Rogier van de Beek, Tomasz Chistowski, Cynthia F. G., Mariusz Gandzel, Michele Giorgi, Fabio Gorla, Miguel Harkness, Oksana Kerro, Katerina Kirillova, Ksenia Kozhevnikova, Roman Roland Kuteynikov, Valeria Lutfullina, Andrea Tentori Montalto, Federico Musetti, Mirco Paganessi, Mary Jane Pajaron, Roberto Pitturru, Riccardo Rullo, Ainur Salimova, KyuShik Shin e Yasen Stoilov

DIREÇÃO DE ARTE E DESIGN GRÁFICO
Emily Crowell, Sonja Morris e Sarah E. Robinson

DIRETOR DE CRIAÇÃO
James Jacobs

EDITOR
Erik Mona

CRÉDITOS DA VERSÃO BRASILEIRA
EDITORES
Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior

COORDENAÇÃO
Bruno Mares

TRADUÇÃO
Bruno Mares

REVISÃO
Gustavo Malek

DIAGRAMAÇÃO
Rafael Tschope

LEITURA DE PROVA
Brício Mares, Calvin Semião e Hebert Magno

AGRADECIMENTOS
Aos D.A., à Legião de Quinta (LdO), aos reptoides e aos eoxianos.

paizo

Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577
paizo.com

EDITORA NEW ORDER

Rua Laureano Rosa, 131, parte
Bairro Alcântara – São Gonçalo/RJ
CEP 24710-350 | Fone: (21) 97045-4764
neworder@neworbereditora.com.br
www.newordereditora.com.br

7 Rota Dourada 72

Nomeada assim por suas areias douradas e pela riqueza que corre em seus mercados, as nações da Rota Dourada construíram seus impérios sobre o poder do comércio. Aqui as cidades são abundantes em oportunidades, mas os desertos ainda ameaçam engoli-las junto de todos os seus luxos.

8 Terras Impossíveis 84

De uma cidade forçada a viver sem magia a um reino governado inteiramente por mortos-vivos, as Terras Impossíveis são marcadas por uma guerra antiga entre dois dos mais poderosos magos de Golarion.

9 Terras Partidas 96

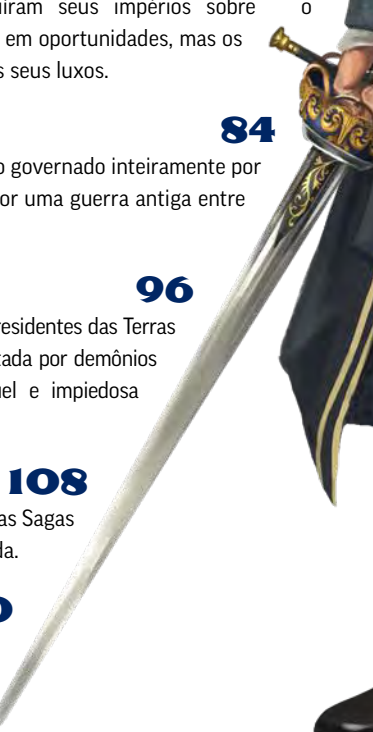
Nesta região governada por escassez e contendas, os residentes das Terras Partidas lutam contra uma existência árdua, atormentada por demônios desesperados, monstruosidades de metal ou a cruel e impiedosa predação de seus vizinhos.

10 Terras das Sagas 108

Cheias de lendas antigas e heróis épicos, as Terras das Sagas têm sido o local de eventos incríveis na última década.

11 Vastidão Mwangi 120

Sendo uma terra caracterizada por sua exuberância, a Vastidão Mwangi permanece governada por cidades-estados únicas e poderosas. Todavia, a mudança veio na forma de uma revolução – uma nova nação derrubou um governo colonialista e agora busca formar uma aliança na região.

12 Glossário e Índice Remissivo 132

LINHA DO TEMPO DE GOLARION

A seguir é apresentado um resumo incompleto dos principais eventos da história de Golarion, com um foco naqueles que afetam a região do Mar Interior. Todas as datas são indicadas no Cômputo de Absalom (CA), depois (ou antes) da fundação da cidade de mesmo nome. Devido à relativa falta de registros confiáveis, eras antes da Era da Escuridão não são cobertas. Elas incluem, em ordem, a Era da Criação, na qual a vida mortal surgiu; a Era das Serpentes, na qual o povo-serpente fundou o primeiro grande império de Golarion; e a Era das Lendas, na qual o primeiro império humano ascendeu ao poder, mais notavelmente Azlante.

ERA DA ESCURIDÃO

–5293 CA Os monstruosos alghollthus invocam a Queda de Terra para destruir seus servos humanos rebeldes. Os impactos dos meteoritos formam o Mar Interior, destroem os impérios de Azlante e a Tassilônia e iniciam milhares de anos de escuridão. Os elfos partem de Golarion através da Pedra Sovyriana ou então se retiram para cantos isolados do mundo.

–4987 CA Os anões completam sua Busca pelo Céu, emergindo na superfície de Golarion pela primeira vez, com os orcs chegando antes deles.

ERA DA ANGÚSTIA

–4202 CA Gnomos chegam pela primeira vez ao Plano Material, fugindo de uma calamidade misteriosa e agora esquecida do Primeiro Mundo.

–4120 CA O Império Jistka ascende no norte de Garunde como o primeiro império humano na região do Mar Interior desde a Queda de Terra.

–3923 CA O Fosso de Gormuz se abre na Casmarônia, liberando a massiva Prole de Rovagug para a destruição.

–3502 CA O Velho Mago Jatembe e seus Dez Guerreiros Mágicos reintroduzem a arte do magismo no Mar Interior pela primeira vez desde a Queda de Terra.

Visão Geral

Heróis não nascem, eles são forjados: forçados por circunstâncias extraordinárias a se erguer e moldados pelo mundo que habitam.

Este livro é um guia para esse mundo. Nessas páginas, você aprenderá sobre o âmago do cenário de Pathfinder, conhecido como região do Mar Interior, de vilas e cidades que seus heróis chamam de lar a fronteiras ermas e covis de monstros onde eles arriscarão tudo em busca de fortuna e glória. A informação apresentada aqui fornece aos jogadores uma noção do cenário como um todo e é perfeito para moldar conceitos de personagens existentes e para inspirá-lo quando não estiver certo de com o que pretende jogar. Seu mago é um necromante da assombrada Ustalav, criado para batalhar contra os exércitos mortos-vivos do Tirano Sussurrante, ou um jovem estudante do Arcanamirium em Absalom, a Cidade no Centro do Mundo? Talvez você seja um ousado sacerdote dos desertos ardentes de Qadira, queimando mantícoras e gênios com a luz abrasadora da deusa do sol Sarenrae, ou um combatente caçador de trolls das gélidas Terras dos Reis Linnorme. Independente de qual seja, aqui você encontrará com riqueza de detalhes o que precisa para criar a história pregressa perfeita de seu personagem, assim como novas biografias, deuses, magias, talentos e outras regras para ajudá-lo a customizar seu herói ideal.

Da mesma forma, Mestres de Jogo encontrarão um emocionante e rico mundo cheio de centenas de personagens, tramas e locais de aventuras inspiradores para colocar sua criatividade em prática, assim como novos equipamentos e itens mágicos para recompensar seus bandos de aventureiros. Você levará seu grupo às terras acidentadas de Numéria em busca de tecnologia alienígena de uma espaçonave caída? Eles combaterão diabos na infernal Cheliax ou se aliarão a habitantes do Inferno para reforjar um império conturbado? Eles poderiam ainda se aventurar nas pirâmides antigas de Osírion, onde múmias guardam magia de uma era perdida, ou lutar contra dragões no domínio orc turbulento de Belkzen. Queira você que seu grupo enfrente piratas ou gigantes, elfos ou anões, vampiros ou esfinges, não há fim para as ameaças e tesouros escondidos nas ruínas de impérios perdidos, nos templos dedicados a deuses esquecidos — ou simplesmente além da luz da fogueira do acampamento.

O Mar Interior lhe aguarda. Você está pronto?

O Mundo de Golarion

Embora o multiverso seja grande, a maioria das aventuras de Pathfinder acontece em Golarion: um planeta de magia e mistério, onde heróis mortais podem ascender à divindade e monstros aterrorizantes ameaçam civilizações inteiras. Este livro foca na região do Mar Interior, o núcleo tradicional do cenário de campanha do Pathfinder, que consiste em todo o continente de Avistânia e na parte norte do continente de Garunde, localizado diretamente ao sul. Contudo, Golarion é muito maior do que qualquer nação ou continente, e aventureiros do Mar Interior podem viajar para bem longe em busca de grandeza. Abaixo é apresentada uma breve visão geral das grandes regiões de Golarion.

ARCÁDIA

Milênios atrás, o poderoso Império Razatlan se espalhou por este vasto continente, absorvendo nações mais fracas e marcando suas vitórias com grandes pirâmides. Quando a devastação do impacto de um meteoro estilhaçou a civilização Razatlani, as nações que foram recriadas a partir da destruição se viram forçadas a cooperar entre si para sobreviver. Desde então, a miríade de culturas de Arcádia permaneceu supreendentemente pacífica e insular, focando sua energia no bem-estar de seus cidadãos. Dos engenheiros na Terra dos Lagos do Norte, que criam máquinas imaginativas a partir de inusitados e abundantes depósitos de metal celeste, aos deuses-heróis de Xopatl e do sul distante, os povos de Arcádia adotam um estilo de vida tranquilo entre terraços nos topos de montanhas e casas de palafitas em rios e expandem-se a oeste pelas vastas planícies de uma região ainda pouco povoada. A maioria dos arcadianos permanece desconfiada das culturas estrangeiras que são inclinadas à conquista. Colonizadores ansiosos de Avistânia são, portanto,

restringidos a uma estreita faixa costeira ao longo da Costa da Moagem, isolados lá pelo Protocolo Segada, que permite somente a alguns poucos indivíduos excepcionais que conquistaram a confiança dos locais a atravessar as montanhas que protegem o interior do continente.

AVISTÂNIA

Formado por imigrantes e refugiados de todas as direções, este continente ao norte é uma miscelânea de culturas cosmopolitas. As margens sul do Mar Interior contêm casas políticas urbanizadas em disputa por supremacia: Cheliax aliada ao Inferno, o quebrantado e decadente império de Taldor e a democracia arrivista de Andoran. No norte, perigo — e oportunidade — espera por aventureiros ao longo de cada colina em Belkzen governado por orcs e na paisagem devastada por demônios da Cicatriz de Sarkoris. As nações estabelecidas no norte são apenas um pouco mais seguras, dos ermos acidentados de Varísia e de Irrisen governado por bruxas às charnecas enegrecidas do gótico Ustalav e do sádico Nidal. Avistânia também possui a distinção de ser o centro de algumas culturas não-humanas na região do Mar Interior, conforme anões tentam reforjar seu império perdido nas Montanhas dos Cinco Reis e elfos guardam as terras reivindicadas no arborizado Kyonin, que tem sido seu reduto desde que retornaram a Golarion após a Era da Escuridão.

CASMARÔNIA

Dominada pelo Mar Castrovino, a Casmarônia é ao mesmo tempo densamente povoada e estranhamente vazia — seus impérios vibrantes são entremeados com as ruínas assombradas por fantasmas de civilizações perdidas. A oeste, o Império Padixá de Kelesh governa inquestionavelmente através de magia de gênios e políticos hábeis, enquanto o sul pertence aos Reinos Impossíveis de Vudra e seus poderosos rajás. Mercadores bandeiam para o arquipélago de Iblydos, onde lendas andam nas ruas sob a tutela de sábios ciclopes, enquanto o xenofóbico Kaladay bane forasteiros de suas cidades fabulosas. Incontáveis caravanas viajam pelas rotas comerciais entre estas nações, atravessando o Mar de Grama controlado por nômades. Ainda assim, não importa como estes impérios estendem suas asas, eles são constantemente lembrados de sua própria mortalidade pelas ruínas daquelas grandes civilizações que vieram antes deles — lugares como Iobaria, caída em consequência da praga conhecida como Morte Sufocante, e o grande Ninshabur, arrasado pela Prole de Rovagug, a prole monstruosa do deus da destruição.

COROA DO MUNDO

Congelada e proibitiva, a Coroa do Mundo se estende pelo círculo ártico de Golarion, contendo sua calota polar — chamada de Alto Gelo — assim como um anel externo de montanhas geladas, florestas sempre verdes e mares tempestuosos. Seus residentes humanos primários são os erutaki, cujos centenas de tribos diferentes vivem em aldeias de pescadores espalhadas ou seguindo mamutes e caribus pelo gelo, enquanto enclaves de ulfenos e tianeses pontilham a taiga chamada de Anel Externo, abrindo mão dos confortos das nações ao sul pela liberdade das terras ermas. Eles são acompanhados por assentamentos espalhados de elfos níveos, anões e gigantes do gelo, assim como residentes mais predatórios como wendigos, dragões e remorhazes. No entanto, a maior parte da Coroa consiste de desolação gélida, com desertos não mapeados ocasionalmente interrompidos por ruínas estranhas. As mais famosas destas ruínas são os Pináculos Sem Nome, uma cidade alienígena de prédios em formato de estrela com torres de 600 metros de altura localizada no Polo Norte e que alguns estudiosos acreditam preceder à formação do planeta. Apesar do óbvio perigo que apresenta, a Coroa do Mundo vê uma abundância de visitantes devido ao Caminho de Aganhei, a rota de comércio conectando Avistânia a Tian Xia. Todos os verões, caravanas buscando evitar as perigosas rotas costeiras entre os dois continentes atravessam o gelo em uma jornada que pode levar meses.

GARUNDE

Terra de desertos ardentes e selvas intransitáveis, a metade norte de Garunde é ligada de forma próxima a Avistânia devido às prósperas rotas comerciais do

ERA DO DESTINO

–3740 CA	Velha Osírion é fundada.
–2323 CA	Aeromantes de Shory fundam Kho, a primeira cidade flutuante.
–1281 CA	Descendentes de Azlante se unem a humanos locais para estabelecer Taldor, o primeiro império humano de Avistânia desde a Queda de Terra.
–892 CA	As nações governadas por magos de Geb e Nex começam uma guerra mágica que dura por séculos.
–632 CA	O Tarrasque, maior Prole de Rovagug, devasta Avistânia antes de ser derrotado e aprisionado.

ERA DA ENTRONIZAÇÃO

1 CA	Aroden, o Último Azlanti, ergue a Pedra Estelar e a Ilha de Kortos das profundezas do Mar Interior, tornando-se um deus vivo. Absalom é fundada.
1893 CA	Norgorber passa no Teste da Pedra Estelar e alcança a divindade.
2632 CA	Os elfos retornam para Golarion de seu refúgio em Sovyrian, reestabelecendo a nação de Kyonin.
2765 CA	Cayden Cailean sobrevive bêbado ao Teste da Pedra Estelar e ascende à divindade.
3203 CA	Já tendo sido morto uma vez por Aroden, o rei-mago Tar-Baphon retorna como um lich conhecido como o Tirano Sussurrante, unindo as hordas de orcs para aterrorizar Avistânia.
3313 CA	A Rainha-Bruxa Baba Yaga conquista parte das Terras dos Reis Linnorme, fundando o reino de Irrisen preso em um inverno eterno.
3660 CA	A Praga dos Dragões começa em Taldor e dragões controlados magicamente destroem a nação por uma dúzia de anos.
3754 CA	Taldor lança a Cruzada Radiante, uma guerra de mais de 70 anos contra o Tirano Sussurrante. O lich acaba sendo aprisionado no Pináculo do Cadafalso, embora não antes de matar a arauta de Aroden, a deusa guerreira

Arazni. A nação de Ultimuro é fundada para mantê-lo contido.

3832 CA Iomedae, herói da Cruzada Radiante, passa no Teste da Pedra Estelar e se torna a nova arauta de Aroden.

3980 CA O Rasgar. O Fraga de Droskar entra em erupção, partindo o sul de Avistânia.

4081 CA Cheliax se separa de Taldor, levando consigo Andoran, Galt e Isger em uma guerra civil de uma década de duração apelidada de Conquista do Parcimonioso. O novo império chelixe inicia séculos de expansão.

4307 CA A Sociedade Pathfinder é fundada em Absalom.

ERA DOS PRESSÁGIOS PERDIDOS

4606 CA Aroden morre misteriosamente, deixando o Império de Cheliax sem um mandato divino. Iomedae assume muitos dos seguidores e legado de Aroden, ficando conhecida como a Herdeira. O Olho de Abendego se forma na costa oeste de Garunde, afundando as nações de Lirgen e Yamasa. A Ferida do Mundo se abre no norte de Avistânia; demônios saem de lá e destroem a nação de Sarkoris.

4622 CA A enfraquecida Igreja de Aroden lança a Primeira Cruzada Mendeviana, esperando fechar a Ferida do Mundo.

4640 CA Após décadas de guerra civil, a Casa Thrune se alia com o Inferno para tomar o controle de Cheliax, iniciando o atual capítulo sombrio na política chelixe.

4667 CA Um fervor democrático varre o leste de Avistânia, incitando a interminável Revolução Vermelha em Galt, assim como a mais bem-sucedida Revolta do Povo em Andoran em 4669 CA.

4697 CA As Guerras de Sangue Goblin desolam Isger, atraindo soldados da região do Mar Interior.

4709 CA Golarion descobre a existência de elfos subterrâneos malignos chamados drow.

4713 CA A Quinta Cruzada de Mendev finalmente derrota o lorde

Mar Interior, mas é lar de civilizações muito mais antigas que as de seu vizinho ao norte. No norte arenoso, aventureiros de Osírion buscam segredos antigos nas pirâmides de seus ancestrais, enquanto thuvianos vendem elixires de imortalidade e os rahadoumi ateístas se recusam a curvar-se aos deuses, até mesmo para obter a ajuda deles. Ao leste, os antigos reinos mágicos de Geb e Nex promovem uma interminável guerra de magias astutas e soldados mortos-vivos, enquanto a costa oeste está submersa em um furacão massivo chamado de Olho de Abendego, cujo ventos destruidores abrigam piratas e assassinos. No sul distante, povo-lagartos que cavalgam dinossauros dividem terras com as matriarcas apontadas celestialmente de Holomog. No meio de tudo isso, as selvas verdejantes e savanas da Vastidão Mwangi abrigam milhares de coalizões tradicionalistas, nações e tribos independentes.

RUÍNAS DE AZLANTE

Tempos atrás, na Era das Lendas, o que a maioria dos estudiosos acredita ser um dos primeiros grandes impérios da humanidade surgiu no continente de Azlante, tendo sido guiado por magia e conhecimento alienígena dos alghollthus aquáticos. Entretanto, ao longo do tempo, os azlanti ficaram arrogantes e desafiaram seus mestres. Em retribuição, os alghollthus invocaram o evento cataclísmico conhecido como Queda de Terra. O impacto dele produziu ondas massivas que submergiram o império e afundaram muito do continente sob o mar. Hoje, Azlante é um labirinto não mapeado de ilhas estilhaçadas. Suas ruínas são habitadas por monstros, protegidas pelos elfos do Pináculo Mordaz — guerreiros misteriosos que guardam o continente perdido para que tolos gananciosos não acionem inadvertidamente um segundo apocalipse — e visitadas pelos poucos aventureiros audazes que conseguem evitar esse guardiões em sua busca de magia antiga.

SARUSANA

O menor e mais misterioso continente de Golarion fica ao sul da península Valashmai de Tian Xia, isolado do mundo exterior por correntes impiedosas e tempestades poderosas. De acordo com as lendas, o continente no passado era conectado a Tian Xia por uma ponte de terra e habitado por um império chamado Taumata, antes dos deuses estilhaçarem a ponte formando um arquipélago atualmente conhecido como as Ilhas Errantes. Enquanto o arquipélago permanece habitado pelo povo náutico Tian-Sing, cuja aparência sugere descendência de culturas sarusanas desconhecidas, suas lendas do continente envolto são esparsas e fragmentárias. Em suas canções e nos registros de impérios perdidos, Sarusana é uma terra erma e misteriosa onde mamíferos gigantes há muito extintos em outros continentes ainda vagam por imensos desertos congelados e florestas densas. As poucas expedições modernas que se aventuram próximo das margens falam de penhascos cheios de monólitos lisos, enquanto aqueles que desembarcam e se aventuram em seu interior invariavelmente desaparecem. Além disso, os marinheiros que conseguem retornar para casa costumam misteriosamente esquecer os detalhes de suas viagens pouco tempo depois, sugerindo que a isolação do continente pode não ser completamente natural.

AS TERRAS SOMBRIAS

A crosta de Golarion é cheia de fissuras, sendo que imensas redes de túneis e cavernas conectam cada continente. É destes locais profundos que os anões e orcs surgiram, contudo, poucos habitantes da superfície olham para estes mundos afetuosamente, já que suas profundezas sem luz são o lar de predadores monstruosos e refinados. Estudiosos dividem as Terras Sombrias em três camadas. A seção mais alta — Nar-Voth — é a mais próxima de um sistema de cavernas convencional. Os túneis dela são habitados por tribos isoladas de xulgathes, deros, duergar, calignis e outras criaturas da superfície que desceram para a escuridão em busca de segurança e acabaram distorcidos pelo isolamento e energias sombrias. A seção do meio, Sekamina, que no passado ostentou um vasto império de povo-serpentes, agora é habitada sobretudo por drow — elfos que fugiram para o subterrâneo para evitar a Queda de Terra e foram transformados em sinistros adoradores de demônios pelos

pensamentos de Rovagug que vazavam até lá. O nível mais profundo, Orv, é uma série de cavernas inacreditavelmente grandes, mantidas desde o início do mundo por uma magia desconhecida e alienígena, cada uma contendo seus próprios ecossistemas. Os residentes de Orv são reverenciados e temidos pelos habitantes dos níveis superiores.

TIAN XIA

Frequentemente apelidadas de "Impérios Dracônicos", a miríade de nações de Tian Xia são reconhecidas por suas relações próximas com dragões antigos e sábios que servem como governantes, conselheiros e deuses, do Dragão Celestial que concede desejos aos líderes de Quain ao dragão soberano que governa Xa Hoi em forma humana. Muito do continente pertence aos Estados Sucessórios, nações ao leste da cordilheira de montanhas Muralha do Paraíso, que ascenderam à proeminência desde a queda do Lung Wa Imperial um século atrás. Além das pessoas comumente encontradas em Avistânia, estas nações em disputa são povoadas por terríveis oni, tengus com cabeça de corvo, kitsunes vulpinos, samsarans reencarnados e outros povos. Mais ao leste, os samurais de Minkai lutam com kamis na Floresta dos Espíritos, enquanto ao sul as serpentinas nagas e seus nagaji humanoides governam pântanos úmidos nas fronteiras da Selva Valashmai.

OS OCEANOS

O Mar Interior está entre as vias navegáveis com maior tráfego de Golarion e, portanto, não é coincidência que Absalom, a ilha-nação em seu centro, seja frequentemente chamada de Cidade no Centro do Mundo. Contudo, Golarion possui muitos oceanos maiores, cada um repleto com seus próprios perigos e tesouros. No Oceano Antarkos, marinheiros corajosos viajam nos vendavais congelantes do sul, esquivando-se de gigantes aquáticos e icebergs mortais, enquanto viajantes no Embaral devem lidar com um deserto marinho de calmaria e sem vida, cheio de ruínas estranhas e tédio mortal. Flotilhas de comerciantes abraçam as costas do Oceano Obari, colhendo grandes lucros do comércio entre Garunde e Vudra pelo caminho de Iblydos, embora sejam mantidos afastados das rotas mais rápidas da água azul por ciclones de chamas e dragões saqueadores. No Oceano Arcadiano, as ruínas mágicas do velho Azlante desafiam marinheiros com correntes estranhas, tornando uma jornada já cheia de piratas ainda mais temível, enquanto marinheiros no Okaiyo devem lidar com o império de sahuagins adoradores de tubarões que governam as águas acima da Trincheira Sintos. Somente os verdadeiramente tolos ou depravados se embrenham no Mar Sem Visão, a rota fluvial subterrânea que fica sob o Oceano Arcadiano e corre pelas camadas mais profundas das Terras Sombrias.

O Sistema Solar

Como a maioria dos planetas, Golarion é parte de um sistema solar que contém outros mundos, sendo que muitos deles são habitados. Mais próximo do sol está o mundo governado por máquinas de Aballon e o mundo de selva abafada de Castrovel, lar dos psíquicos lashuntas. Logo após Golarion está Akiton, um mundo deserto de guerreiros ferozes e segredos antigos, seguido pelo tecnologicamente avançado de Verces, que possui rotação sincronizada. Em seguida vem a Diáspora, um cinturão de asteroides habitados por seres angelicais que voam com asas de luz, e depois o pavoroso Eox, governado por conjuradores mortos-vivos que foram transformados por um apocalipse antigo que colocou fogo na atmosfera do planeta. Passando entre todos estes mundos interiores está Triaxus, O Andarilho, cujo órbita errática leva a estações que duram séculos, resultado em duas ecologias alternantes. Mais distante, os gigantes gasosos Liavara e Bretheda abrigam céus de dirigíveis sencientes e miríades de luas cheias de culturas terrestres fantásticas, enquanto a estranha tecnologia dentro dos viveiros de corredores meio-ocos de Apostae sugere que todo o planeta pode ter sido uma espaçonave derrubada por um desastre desconhecido. Por último, há Aucturno — também chamado de O Estranho — um mundo vivo de magia horripilante cujos pensamentos incognoscíveis e cultistas buscam o distante Golarion para realizar desígnios sombrios.

demônio Deskari e executa um ritual para fechar a Ferida do Mundo.

4714 CA — Em Numéria, a inteligência artificial Casandalee ascende à divindade.

4715 CA — A insatisfação civil em Cheliax leva à secessão de Ravounel. Uma insurreição similar é esmagada em Isger por agentes chelixes.

4717 CA — Absalom abole a escravidão, reduzindo drasticamente o comércio de escravos no Mar Interior.

4718 CA — Os Lordes Rúnicos ressurgem após milênios se escondendo, estabelecendo a nação de Nova Tassilônia na região de Varísia.

4719 CA — O ano atual. Tar-Baphon recentemente se libertou de sua prisão, destruindo a nação de Ultimuro e desolando Avistânia antes de finalmente ser forçado de volta à Ilha do Terror.

TEMPO

Como a Terra, Golarion gira em seu próprio eixo uma vez a cada 24 horas. Uma semana possui 7 dias e um ano possui 52 semanas. Para manter o calendário sincronizado com o ano astronômico, um dia bissexto é alocado no segundo mês do ano a cada 4 anos.

MESES E DIAS

Os nomes dos meses do ano na região do Mar Interior são os seguintes:

Abadius (Janeiro)
Calistril (Fevereiro)
Pharast (Março)
Gozran (Abril)
Desnus (Maio)
Sarenith (Junho)
Erastus (Julho)
Arodus (Agosto)
Rova (Setembro)
Lamashan (Outubro)
Neth (Novembro)
Kuthona (Dezembro)

Os nomes dos dias são os seguintes:

Lua-Feira (Segunda-feira)
Labuta-Feira (Terça-feira)
Próspera-Feira (Quarta-feira)
Jura-Feira (Quinta-feira)
Flama-Feira (Sexta-feira)
Estrelábado (Sábado)
Solmingo (Domingo)

Acesso a Elementos de Regras

Às vezes, um bloco de estatísticas para um elemento de regra incomum pode incluir uma seção de Acesso (em negrito) que lista critérios específicos. Um personagem que atender aos critérios listados na seção de Acesso (frequentemente ser oriundo de um local específico ou de membro de uma organização em particular) obtém acesso ao elemento de regra. Por exemplo, um personagem de Taldor obtém acesso ao arquétipo Lâmina do Leão, mesmo que ele seja incomum.

Arquétipos

Aplicar os arquétipos fornecidos neste livro requer que você selecione talentos de arquétipo em vez de talentos de classe. Uma vez que tenha o talento de dedicação do arquétipo, você pode selecionar qualquer talento desse arquétipo no lugar de um talento de classe (desde que atenda aos pré-requisitos dele). O talento de arquétipo que você selecionar ainda é sujeito a quaisquer restrições de seleção do talento de classe que ele substitui. Talentos de arquétipo que você obtém no lugar de um talento de classe são chamados de talentos de classe de arquétipo.

Ocasionalmente, um talento de arquétipo funciona como um talento de perícia em vez de um talento de classe. Estes talentos de arquétipo possuem o traço perícia, e você deve selecioná-los no lugar de um talento de perícia (exceto por isso, ele deve seguir normalmente as regras acima). Eles não são considerados talentos de classe de arquétipo (por exemplo, para determinar a quantidade de Pontos de Vida recebidos do talento de arquétipo Resiliência de Guerreiro).

Cada talento de dedicação de arquétipo representa uma certa parte do tempo e foco de seu personagem, portanto, após selecionar um talento de dedicação de um arquétipo, você deve atender a todos os requerimentos dele antes de selecionar um talento de dedicação de outro arquétipo. Tipicamente, você satisfaz um talento de dedicação de arquétipo obtendo uma certa quantidade de talentos da lista do arquétipo. Você não pode retreinar um talento de dedicação enquanto possuir quaisquer outros talentos desse arquétipo.

Às vezes um talento de arquétipo lhe permite receber outro talento. Você ainda deve sempre atender aos pré-requisitos do talento recebido desta forma.

O Grande Além

O universo de Golarion — às vezes chamado de Plano Material — é somente uma parte do vasto quebra-cabeça da realidade. Outras dimensões e planos de existência, conhecidos coletivamente como o Grande Além, são igualmente importantes para a vida cotidiana dos residentes de Golarion, tanto pela magia e monstros que criam, quanto pelo Ciclo das Almas que todo espírito mortal deve seguir.

Embora seja difícil para mentes mortais compreender a verdadeira forma do multiverso, ele pode ser imaginado como uma fruta imensa: a casca que contém o resto da realidade é a Esfera Externa, o Plano Astral é a carne da fruta, e todos os outros planos são formados ao redor e um sobre o outro no meio como uma semente. No verdadeiro centro fica o Plano de Energia Positiva, que cria a energia das almas que assumem formas e despertam à consciência como seres mortais no Plano Material, somente para morrer e fluir no Rio das Almas para um pós-vida nos Planos Externos, onde eventualmente são reabsorvidas para manter a realidade existindo.

Abaixo são apresentadas breves descrições dos vários planos maiores.

Esfera Externa

Quando a maioria dos mortais fala do pós-vida, estão falando sobre a Esfera Externa — reinos governados por deuses e povoados pelas almas transformadas dos mortos. Aqui o Rio das Almas deságua no Ossário, onde a deusa Pharasma julga cada indivíduo e os atribui a um reino de acordo a moralidade e crenças deles. Estas almas eventualmente se tornam extraplanares ou se desfazem no tecido dos próprios planos. A Esfera Externa contém tudo desde a montanha de retidão do Paraíso e as fendas irregulares do Abismo à cidade mecanizada do Eixo, ao caos do Turbilhão que distorce a mente e outros mais.

Plano Astral

Este vazio prateado conecta a Esfera Externa a todos os outros planos e é em sua maioria desocupado — exceto pelo Rio das Almas, que carrega espíritos mortais para seus pós-vidas na Esfera Externa.

Planos Elementais

Cada um destes quatro reinos é devotado a um elemento — Água, Ar, Fogo e Terra — e se envolvem um ao redor do outro como camadas de uma cebola. Eles são o local de origem de elementais, gênios e outras criaturas semelhantes.

Planos de Energia

Às vezes chamado de Forja da Criação ou de Fogo Cósmico, o Plano de Energia Positiva é a fonte resplandecente de onde almas aparecem e começam sua jornada. Seu gêmeo, o Plano de Energia Negativa, é uma bocarra devoradora de entropia onde somente mortos-vivos e outras abominações conseguem escapar da destruição.

Plano Etéreo

Este reino fantasmagórico e enevoado une todos os planos da Esfera Interna, permitindo que aqueles que estiverem nele vejam ou viagem entre os mundos.

Plano Material

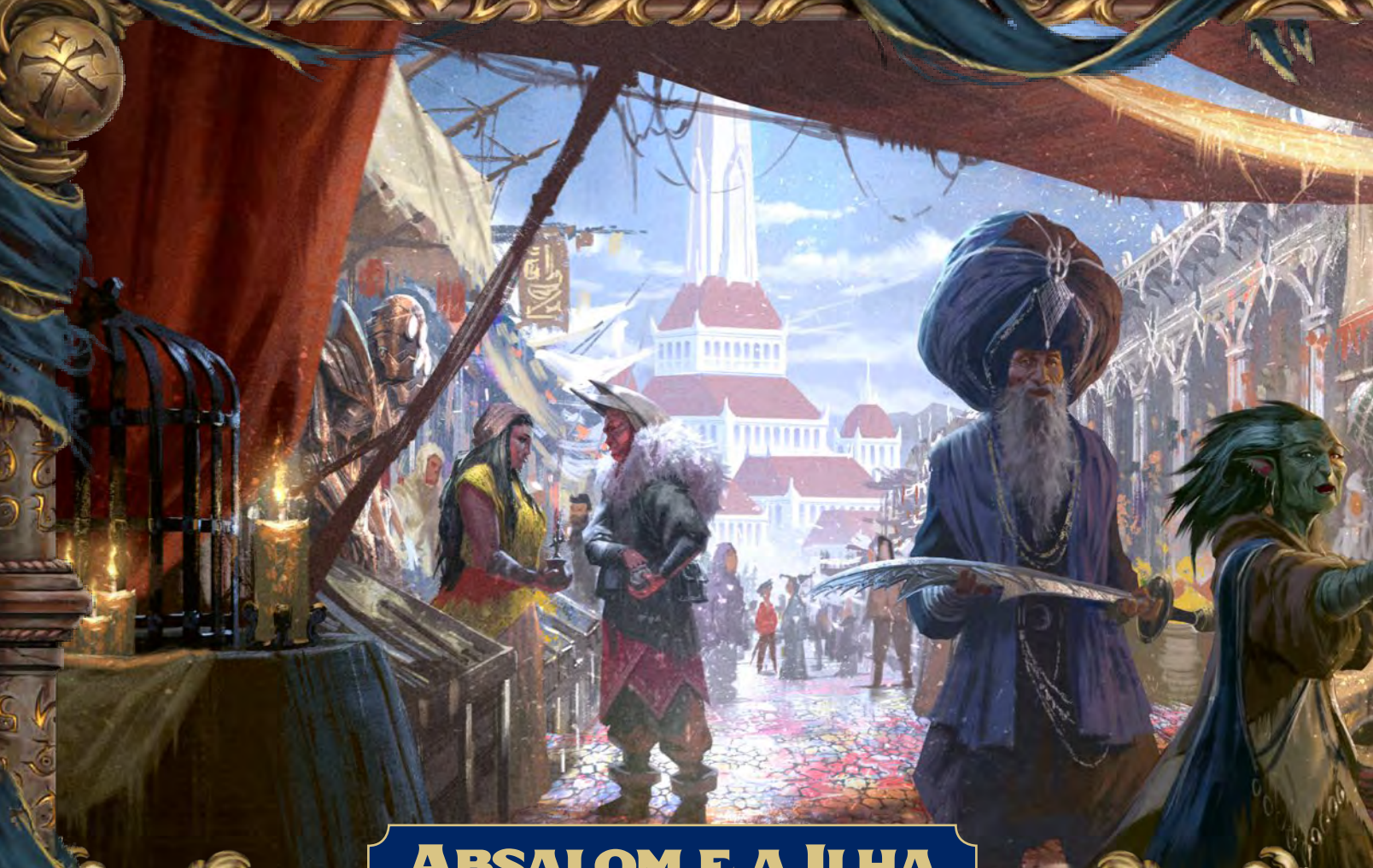
O Plano Material contém o universo de Golarion e incontáveis outros, e é onde a maioria dos mortais vivem suas existências.

Plano das Sombras

Este reflexo sombrio e distorcido do Plano Material não segue as mesmas regras de espaço e distância, tornando-se um útil — embora perigoso — meio de viagem mágica.

Primeiro Mundo

Um “rascunho” do Plano Material posteriormente sobrepintado pelos deuses, este reino de natureza indomada e leis físicas inconsistentes fica logo atrás do mundo mortal e é o lar ancestral de gnomos e fadas.

Irrisen
Reino dos
Senhores dos Mamutes
Cicatriz de Sarkoris
Mendev
Lago das
Brumas e Véus
Terras dos
Reis Linnorme
Terras das Sagas
Numéria
Brevoy
Montanhas Kodar
Domínio de
Belkzen
Nova Tassilônia
Ustalav
Terras
Partidas
Varísia
Olho do
Pavor
Reinos Fluviais
Mar Fumegante
Razmiram
Ilha do
Terror
Nirmathas
Montanhas
Giramente
Lago
Encarthan
Kyonin
Galt
Hermea
Espinheiro
Nidal
Oprak
Molthune
Druma
Altos
Mares
Ravounel
Reinos
Resplandecentes
Montanhas Menador
Isger
Montanhas dos
Cinco Reis
Floresta
Viridante
Cheliax Antiga
Andoran
Taldor
Cheliax
Ilha de Kortos
Oceano Arcadiano
O Mar Interior
Absalom
Thuvia
Rahadoum
Rota Dourada
Osírion
Qadira
Serrania da Barreira
Ilha
Mediogalti
Olho de Abendego
Terras Encharcadas
Katapesh
Kibwe
Nex
Usaro
Jalmeray
Grilhões
Nantambu
Vastidão
Mwangi
Desolações de Mana
Cordilheira
Estilhaçada
Enseada de Sangue
Terras
Impossíveis
Geb
Senghor
Oceano Obari
Mar Febril
Vidrian
Mzali

Absalom e a Ilha da Pedra Estelar

Nações

ABSALOM (N)
Grande Conselho
Capital: Absalom (303.900)

Povos

Todos

Idiomas

Todos

Facções

Atiçadores

Cavaleiros de Ultimuro

Sociedade Pathfinder

Religiões

Abadar

Irori

Cayden Cailean

Norgorber

Iomedae

Shelyn

Recursos

Álcool/Drogas

Armas/Armaduras

Frutos do Mar

Itens Mágicos

Joias/Gemas

Livros/Saberes

Madeira

Metal Celeste

Minérios

Navios

Produtos de Luxo e Artes

Tecidos

LINHA DO TEMPO

1 CA — Aroden ergue a *Pedra Estelar* (e a Ilha de Kortos) das profundezas do Mar Interior e se torna um deus vivo. Ele funda Absalom como um novo lar para os milhares de fiéis migrando para a ilha recém-erguida para honrar o lugar de sua apoteose.

23 CA — Primeiro Cerco de Absalom. Voradni Voon ataca Absalom, reunindo vastos exércitos de centauros no platô leste da ilha para esmagar as defesas da jovem cidade. Com um balançar de sua mão, Aroden rompe o platô em uma grande convulsão, matando Voon e prendendo os lacaios dele nas terras menos desenvolvidas de Kortos.

166 CA — O Arquimago Nex forma cerco malsucedido contra Absalom, erguendo o Pináculo de Nex com 1.500 metros de altura fora da cidade no que agora é conhecido como Campina dos Moledros.

430 CA — O Cerco Pirata de Absalom. Após Aroden deixar Absalom para abraçar mais plenamente sua divindade, vilões do Mar Interior buscam tirar vantagem da sua ausência ao conduzir uma série de invasões e bloqueios navais contra a cidade. Absalom é forçada a recorrer a mercenários forasteiros para se proteger, o que eles fazem em troca de concessão de terras e títulos.

1298 CA — Os misteriosos Reis Profetas atacam Absalom no Cerco dos Profetas. A Fortaleza Vigiestrela é construída em resposta à ameaça.

2850 CA — O Cerco Conjurado. Os Arquelordes de Nex atacam Absalom, mas acabam sendo afastados pelos defensores da cidade.

3637 CA — A "Máquina Maga" numeriana Karamoss ataca Absalom em uma tentativa de reivindicar a *Pedra Estelar* como uma fonte de energia incomparável. Seus autômatos de metal são derrotados pelos druidas da cidade.

Milhares de anos após a Queda de Terra abrir uma fenda entre continentes para formar o Mar Interior, o lendário herói Aroden emergiu da escuridão da história para reivindicar seu destino divino. Usando poder arcano reunido ao longo de milênios, o último sobrevivente da Azlante Antiga ergueu um cristal extraterreno — o núcleo da arma que matou sua terra natal — das profundezas do Mar Interior. A interação de Aroden com esta gema alienígena, a *Pedra Estelar*, testou o caráter dele, que emergiu da experiência como um deus vivo. Imediatamente depois, ele ergueu toda a Ilha de Kortos das profundezas do oceano e fundou o assentamento de Absalom no lugar de sua apoteose para servir como ponto de encontro de seu culto crescente. Ele nomeou a ilha de Kortos — "Pedra Estelar" no antigo idioma azlanti. Quase 5.000 anos depois, apesar da morte do deus que o fundou, este assentamento cresceu para se tornar uma das maiores metrópoles de Golarion, conhecido por muitos como Cidade no Centro do Mundo.

Aroden se declarou patrono não apenas dos azlanti, mas de toda a humanidade, e convocou místicos de todas as terras humanas para se reunirem em Absalom e compartilharem seus segredos. Peregrinos de Osírion, Qadira, Taldor e além vieram a Absalom para honrar o poderoso rei-deus da cidade, maravilhados com seus feitos aparentemente impossíveis e ambicionando realizarem seus próprios feitos fantásticos, muitos deles fundando ordens e instituições de aprendizado esotérico que continuam até os dias atuais.

A riqueza crescente de Absalom — e a joia inestimável em seu interior — atraiu mais do que somente peregrinos naqueles primeiros dias. Tentado pelos contos longínquos da ascensão de Aroden pela *Pedra Estelar*, o minotauro senhor da guerra Voradni Voon, conquistador da Casmarônia central, planejou tomar a pedra do deus da humanidade e assumir seu lugar entre as divindades. Voon construiu o massivo Portal de Bronze sobre o maior platô oriental de Kortos e, através dele, marchou sua horda de minotauros, harpias e centauros da distante terra de Iblydos para Kortos, e depois para Absalom. O ataque de Voon, posteriormente lembrado como o Primeiro Cerco de Absalom, alcançou até as muralhas da Fortaleza Azlanti antes de ser repelida pelo próprio Aroden. O Último Azlanti mandou Voon e o exército dele de volta para o platô, destruindo-o com uma série de terremotos poderosos que estilhaçaram o Portal de Bronze e dispersaram as forças do minotauro. Entretanto, o ataque de Voon foi apenas o primeiro; pretensos conquistadores montaram cerco contra Absalom mais de 100 vezes nos 5 milênios seguintes desde o Primeiro Cerco. Contudo, a cidade nunca sucumbiu.

Nem todo pretendente a deus veio a Absalom com um exército. Ao longo dos anos, pelo menos três humanos — Norgorber (1893 ca), Cayden Cailean (2765 ca) e Iomedae (3832 ca) — usaram meios mais sutis para obter acesso à Catedral da Pedra Estelar e a usaram para ascender à divindade. Seus seguidores, assim como os cultos dedicados a incontáveis pretendentes que não obtiveram sucesso, foram adicionados às crescentes comunidades religiosas de Absalom, com novos templos tentando converter pessoas entre os fanáticos e aqueles que buscam a verdade em meio aos religiosos da cidade.

O Tirano Sussurrante Tar-Baphon, um antigo adversário de Aroden, é o mais recente pretenso conquistador de Absalom, tendo lançado um ataque surpresa à cidade apenas dois meses atrás em um ataque ousado que lembra o cerco inicial de Voradni Voon. Heróis aventureiros vieram para defender Absalom, assim como fizeram várias vezes no passado, para derrotar o senhor-lich e enviá-lo de volta à Ilha do Terror. Entretanto, absalomianos estão certos de que o Tirano retornará nos próximos anos com uma força ainda maior de mortos-vivos. A única dúvida é quantos pretensos conquistadores surgirão do lado de fora das muralhas de Absalom entre agora e esse momento.

ABSALOM

Absalom ostenta alguns dos melhores — e mais antigos — prédios e monumentos do Mar Interior. Ao longo de mais de 5 milênios, Absalom foi construída, reconstruída, e reconstruída novamente, resultando em uma tapeçaria de estilos arquitetônicos tão diversos quanto os incontáveis cidadãos e visitantes que ocupam suas ruas e mercados. Quase uma dúzia de distritos se amontoam dentro das muralhas da

cidade, cada um tão grande quanto ou maior que as capitais de outras nações, e cada um com várias vizinhanças e intrigas que tentam igualmente residentes comuns e aventureiros buscando por emoção. Estes distritos são brevemente descritos a seguir.

CORTE ASCENDENTE

Pouco após a Ilha de Kortos ser erguida, Aroden usou seu poder divino recém-descoberto para erigir a Catedral da Pedra Estelar, uma série desconcertante de passagens armadilhadas em permanente mudança e câmaras confusas feitas para frustrar qualquer um que possa seguir seus passos. A catedral fica sobre um penhasco solitário no centro de um abismo aparentemente sem fundo no centro de Absalom. Templos enormes e ostensivos dedicados aos grandes deuses de Golarion circundam o abismo e vizinhanças antigas se alastram a partir deles, flanqueados por igrejas e santuários menores dedicados a divindades poderosas e esquecidas. O mais antigo templo de Aroden no distrito — o primeiro de seu tipo em Absalom — está entre os triunfos arquiteturais do Mar Interior. Talvez o melhor símbolo da queda do pai fundador de Absalom, o edifício danificado por terremoto agora serve como a Embaixada de Cheliax.

DISTRITO DAS HERAS

Centro de arte e cultura em Absalom, o Distrito das Heras ostenta lindos solares, belos jardins e residentes igualmente encantadores. Teatros, salões de apresentação e casas de espetáculo de reputações mundiais ocupam as ruas cheias de heras que dão nome ao distrito, assim como outras dúzias menos quistas. Artistas e apresentadores disputam pelo patrocínio de nobres, e escolas bárdicas como a Gruta Branca treinam a próxima geração de artistas. Talvez devido à sua beleza natural, o Distrito das Heras é particularmente popular com elfos e meio-elfos.

O DISTRITO DA PÉTALA

O distrito mais rico em toda Absalom vê a cidade por cima de sua posição elevada na Colina de Aroden. Canteiros de tijolos no meio das amplas avenidas do distrito permanecem exuberantes com uma flora colorida, dando nome ao local. As ricas famílias nobres e os mais poderosos senhores mercantes e mestres de guildas

4137 CA Sob o estandarte do expansionista príncipe Haliad I, Cheliax monta um cerco mal-sucedido contra Absalom pela primeira vez, seguido por três outras tentativas nos próximos 3 séculos.

4307 CA A Sociedade Pathfinder é fundada em Absalom.

4606 CA Aroden morre, dando início à Era dos Presságios Perdidos.

4717 CA O Cerco Carnínfero. O Lorde do Cerco em exercício, Wynsal Estrelanato, ordena a alforria de todos os escravos em Absalom voluntários a lutar pela defesa da cidade. O comércio de escravos e escravidão são posteriormente abolidos em Absalom por decreto popular do Grande Conselho.

4719 CA O ano atual. No mesmo mês em que aventureiros frustram o ataque surpresa do Tirano Sussurrante em Absalom, o Lorde-Sentinela Ulthun II da nação caída de Ultimuro e sua comitiva dizimada chegam e são recebidos como heróis.

FIGURAS NOTÁVEIS

As figuras a seguir são importantes para Absalom e a Ilha de Kortos.

AVID LORDE HERDEIRO DA CASA ARNSEN, TERIARCA DE DIOBEL

Lorde Avid espera usar o desaparecimento do Lorde Gyr de Gixx para encontrar uma forma de ser nomeado Primarca no lugar dele.

WYNSAL ESTRELANATO

O Alto Conselho nomeou Wynsal Estrelanato, um respeitado capitão reformado da Primeira Guarda da cidade, Lorde do Cerco de Absalom durante o Cerco Carnínfero de 4717.

LORDE-SENTINELA ULTHUN II

Último Lorde-Sentinela de Ultimuro a fugir para Absalom meses atrás. Este paladino nidalês permanece bastante influente mesmo na derrota.

O DECENVIRATO

Corpo governante mascarado da famosa organização de exploradores conhecida como Sociedade Pathfinder, este conselho é composto de 10 dos mais experientes Pathfinders.

possuem solares no Distrito da Pétala, sempre se esforçando para superarem uns aos outros com a ostentação de suas propriedades. A academia de instrução mágica mais antiga da cidade, o Colégio dos Mistérios, está entre estas mansões ricas e atende em sua maioria à jovem nobreza de Absalom. As *irezoko*, as enigmáticas tatuagens mágicas que cobrem o rosto inteiro dos estudantes veteranos do colégio, são uma insígnia de honra no Distrito da Pétala assim como os mais finos e luxuosos roupões desenhados pelos mestres alfaiates da cidade.

AS DOCAS

A agitada orla marítima de Absalom é um distrito de tavernas, albergues e armazéns ecoando com cânticos de marinheiros, gritos de estivadores e o rodízio de carroças carregadas em ruas abarrotadas. Centenas de navios de todo o Golarion chegam ao porto de Absalom todos os dias, e bens de várias nações fluem das Docas para os mercados da cidade. Um labirinto de navios meio submersos chamado de Cemitério de Naufrágios protege o porto de Absalom de uma invasão pelo mar, assim como destacamentos da armada da cidade e os Cavaleiros de Ondas montados em cavalos-marinhos, que patrulham a Baía de Kortos e as águas ao redor da Ilha da Pedra Estelar a partir de sua base em Escadar.

FORTALEZA AZLANTI

O próprio Aroden projetou e erigiu esta fortaleza de várias torres, e ao longo das eras o tradicional antigo estilo azlanti da estrutura tem sido amplamente copiado por toda Absalom e na região do Mar Interior. A fortaleza é o quartel general da Primeira Guarda — o exército de Absalom que policia ameaças externas. No passado, o Grande Câmara da fortaleza serviu como refúgio para toda a população da cidade em grandes emergências, como durante o Primeiro Cerco — mas, embora seja imenso, agora a população é grande demais para todos se abrigarem nele. O cofre também abriga as enormes tábuas contendo as Primeiras Leis de Absalom criadas por Aroden, marco fundador de seu governo cívico.

AS MOEDAS

Muito da atividade mercantil de Absalom acontece nesta multidão de ruas abarrotadas e mercados agitados. Do amanhecer ao fim do dia, vendedores ambulantes oferecem suas mercadorias para clientes na rua, pechinchando em uma centena de idiomas entre gados balindo, músicos tocando e o ranger de rodas de carroças na calçada. Diz-se que o maior mercado da cidade, o Grande Bazar, contém praticamente qualquer objeto que um comprador deseja, desde que leve tempo suficiente para procurar entre as centenas de tendas vivamente sinalizadas e lojas semipermanentes para encontrá-lo. À noite, muitas das vizinhanças puídas do distrito se tornam antros de crimes violentos, já que batedores de carteira e ladrões das Poças e das Docas vão ao norte em busca de bolsas pesadas.

Uma das vizinhanças mais perigosas nas Moedas já foi a mais lucrativa: uma plataforma de pedra elevada conhecida como Linha da Miséria, o centro do agora abolido comércio de escravos de Absalom. Hoje, a vizinhança é o centro de uma favela em decadência evitada devido à famosa milícia corrupta do distrito (conhecida cinicamente como Guarda Penhor). As câmaras esquálidas na calçada elevada, antigamente conhecida como Fossos de Escravos de Absalom, são atualmente habitadas por alguns dos criminosos mais violentos e depravados da cidade.

AS POÇAS

O distrito de favelas conhecido como as Poças sempre foi propenso a inundações, mas na última década as coisas ficaram muito piores, com a água agora cobrindo a maioria das ruas do distrito até a altura das coxas de um humano ou mais. Os residentes que se recusam a deixá-lo (incluindo muitos deliberadamente se escondendo da guarda da cidade) providenciaram pontes e rampas improvisadas entre os prédios notoriamente próximos do distrito, resultando em uma vasta e confusa rede de passadiços capazes de levar transeuntes corajosos e com um forte senso de equilíbrio de um lado do distrito ao outro.

PORTÃO LESTE

Às vezes leva-se 2 horas ou mais pra chegar do Portão Leste aos distritos do outro lado da cidade, mas a maioria dos residentes acha que o trajeto compensa devido à relativa segurança das aconchegantes vizinhanças do Portão Leste. Alguns solares de nobres menores se destacam acima dos telhados de sapê deste distrito, que abriga muito mais trabalhadores e artesãos do que membros da alta sociedade. O enclave dos Azlanti Baixos de Branqueburgo — a maior concentração desta antiga linhagem de humanos aquáticos da cidade — também é encontrado aqui, situado fora da vista das maiores estradas, escondida por trás de uma carreira de alojamentos baratos destinados a vigia, trabalhadores e empregados do distrito.

A verdejante vizinhança Cume Verde do Portão Leste é lar da Grã Recanto, a maior e mais antiga árvore na Ilha de Kortos. Esta figueira de vários troncos ocupa vários quarteirões da cidade, com prédios demolidos ou modificados para acomodar seu crescimento cada vez mais fecundo (especialmente nas últimas décadas). Mesmo com máculas como a Garra do Tirano e o Vergão que parecem roubar a vitalidade de Kortos, a Grã Recando cresce cada vez mais forte ano após ano. Um culto fanático chamado de Círculo de Pedras cuida da árvore, assim como de Iolanthe, a dríade rainha imortal que nela habita. A Recanto fornece refúgio para aventureiros amantes da natureza como druidas e patrulheiros, a quem o culto contrata para lidar com todo tipo de aventura a fim de aumentar a influência de Iolanthe na cidade e na Grande Kortos.

PORTÃO OESTE

Este pacato e seguro distrito residencial é o lar de mercadores médios, lojistas comuns e cidadãos promissores que não conseguem manter acomodações mais caras nas vizinhanças de luxo dos Distritos da Pétala e das Heras. O comércio se mistura com casas e apartamentos onde o distrito se encontra com o Quarteirão Estrangeiro, mas o Portão Oeste se torna mais residencial conforme se aproxima da muralha da cidade, com casas menores dando lugar a solares modestos e vivendas pomposas.

QUARTEIRÃO ESTRANGEIRO

O Quarteirão Estrangeiro de Absalom ostenta várias vizinhanças que possuem características de terras distantes. Tavernas, albergues e estalagens enchem as ruas próximas das maiores avenidas do distrito, atraindo aqueles que vêm a Absalom pela estrada ou pelo mar para descansar um pouco entre estrangeiros cordiais conversando em uma sinfonia de idiomas. Em destaque entre as atrações do distrito está o Irorium, um imenso coliseu que abriga combates de gladiadores, batalhas marinhas simuladas, festivais religiosos, concursos históricos e outros eventos. Sendo a maior arena a céu aberto do Mar Interior, o Irorium ostenta várias batalhas públicas a cada dia, e seus gladiadores estão entre as celebridades mais influentes da cidade. A estrutura imponente recebe seu nome de Irori, e o clero dessa divindade administra um templo e escola de luta influente na subestrutura da arena que atrai combatentes de todo Golarion.

Não muito distante da arena está a Grande Loja de Absalom, a sede mundial da guilda de aventureiros da Sociedade Pathfinder. Além de um portão massivo ostentando o Glifo da Estrada Sem Barreiras ficam sete fortalezas antigas, cada uma com sua própria função relacionada aos negócios mundiais da Sociedade. Aventureiros partem da Grande Loja em

ECONOMIA

O comércio internacional se baseia no cerne da longevidade e riqueza de Absalom e permanece fundamental para a independência e força política do reino na grande região do Mar Interior. Madeira coletada em Immenmata viaja pelo Rio Deluge até Diobel ou por estrada até Otari e, por consequência, aos mercados do Mar Interior. Pérolas diobelianas, coletadas de viveiros de ostras da enseada rasa de Diobel, são consideradas entre as melhores disponíveis nos mercados do Mar Interior. Pedras, bem como ferro e outros metais preciosos minerados na ilha (especialmente pelo enclave mineiro de anões em Galizhur) abastecem muitas das artesanias de Absalom, cujos produtos são exportados mundialmente. Metais celestes coletados das Colinas de Diobel ou descobertos no fundo do oceano e comercializados na cidade pelos Azlanti Baixos estão entre os tesouros mais procurados no mundo.

CATEDRAL DA PEDRA ESTELAR

A GUERRA DAS SOMBRAS

A teia de controle entre o primarca da cidade, o Grande Conselho, Baixo Conselho e outros atores poderosos é complexa e pode ser manipulada ao puxar o fio certo. As facções e casas nobres de Absalom usam suas conexões e influência para manipular o funcionamento da cidade, desde escolher quem senta no Baixo Conselho ao preço de cebolas. Esta luta por influência, conhecida como Guerra das Sombras, é como um segredo aberto, e aqueles que sabem onde olhar podem ver as motivações políticas por trás de disputas civis aparentemente sem sentido.

missões pela Grande Kortos e além, com todos os agentes Pathfinders convidados para retornar à Loja a cada ano para a Grande Convocação da ordem, uma ocasião agitada destinada a compartilharem informações e realizarem competições amigáveis.

Bússolas Desbravadoras Arcaicas

A descoberta das antigas *pedras eônicas* azlanti e sua subsequente engenharia reversa para criar *bússolas desbravadoras*, são consideradas entre os primeiros triunfos da Sociedade Pathfinder. Ao longo dos séculos, *bússolas desbravadoras* assumiram um formato homogêneo, com a vasta maioria sendo virtualmente cópias idênticas uma da outra, meticulosamente criadas a partir de uma fórmula exata pelos artífices da Sociedade. Entretanto, as coisas nem sempre foram tão ortodoxas, e exemplos de *bússolas desbravadoras* arcaicas ainda podem ser encontrados no fundo de armadilhas esquecidas e nas coleções de agentes Pathfinder ricos pela cidade.

BÚSSOLA DESBRAVADORA ARCAICA — ITEM 2

INCOMUM | EVOCAÇÃO | MÁGICO

Preço 30 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** –

Ativação Conjurar uma Magia

Uma *bússola desbravadora arcaica* funciona como um compasso e age como um repositório para um truque mágico conjurado nele. Para preencher uma *bússola desbravadora arcaica*, um conjurador conjura o truque mágico escolhido no dispositivo vazio, fornecendo qualquer custo necessário; a magia não pode ser uma que normalmente seja conjurada como uma ação livre ou reação. Ativar uma *bússola desbravadora arcaica* é o mesmo que conjurar a magia relevante. Após ser ativado, ele fica vazio novamente. Uma *bússola desbravadora arcaica* pode conter uma *pedra eônica* e ativar o poder ressonante dela. Uma *bússola desbravadora arcaica* conta para o limite de um descobrir de caminhos com uma *pedra eônica* ressonante ocupada.

ARQUIDECANA DARCHANA DO ARCANAMIRIUM

QUARTEIRÃO DO PRECIPÍCIO

Vinte anos atrás, um terrível terremoto abriu um penhasco no distrito de Falésia de Beldrin no porto abaixo e fez desabar muitas das grandes estruturas do que era um quarteirão parecido com um festival de pavilhões elevados, museus baratos, alojamentos cacofônicos e solares imponentes situados ao redor das terras cercadas por três torres do há muito morto arquimago Beldrin, uma figura de importância nos anos antigos de Absalom. Logo após a catástrofe, o Grande Conselho efetivamente abandonou o distrito, deixando-o ser infestado por monstros e criminosos. O Lorde do Cerco Wynsal Estrelanato, capitão reformado da Primeira Guarda de Absalom, rejeitou a atitude de indiferença de seu antecessor em relação ao distrito e, pelos últimos 3 anos, seu escritório patrocinou expedições para reivindicar o quarteirão. Os esforços alcançaram algum sucesso, mas entre as estufas e galerias reivindicadas estão mausoléus amaldiçoados, pátios de escolas inundados agora habitados por crianças mortas-vivas e outros horrores. O Quarteirão do Precipício está a caminho da redenção, mas perigos consideráveis precisam ser enfrentados para concluir o trabalho.

O QUARTEIRÃO DA SABEDORIA

A reputação de Absalom como um centro de aprendizado pré-data aos seus primeiros dias. Instituições famosas como a escola arcana Arcanamirium, Museu Blakros e a grande biblioteca dos Forae Logos contribuem para o pedigree acadêmico de Absalom, atraindo estudantes sedentos por conhecimento de todo o mundo. O Quarteirão da Sabedoria contém estas instituições e muito mais, com suas amplas avenidas lotadas de estudantes e instrutores. O distrito também é lar do governo cívico de Absalom, incluindo o antigo palácio monolítico de encontro do Grande Conselho e a intrincada panóplia de prédios administrativos que serve à sua vasta burocracia.

Grande Kortos

Absalom reivindica toda a Ilha de Kortos como seu domínio, mas várias regiões selvagens permanecem fora do controle direto da cidade. De

costa a costa, sinais da extrema antiguidade da ilha são evidentes em todos os lugares, das fortalezas tomadas pela vegetação de Immenmata às Torres Eônicas em ruínas nas Campinas da Relva. Abaixo são dadas as descrições de vários locais importantes em Kortos.

CAMPINA DOS MOLEDROS

O terreno baldio estéril envolvendo Absalom está cheio de destroços de castelos de cerco — monumentos às invasões fracassadas de 5 milênios cujas câmaras quase esquecidas agora são o lar de monstros, salteadores e mortos-vivos inquietos. Os fortes variam de tamanho desde o Pináculo de Nex de 1.500 metros de altura que fica 15 quilômetros ao norte da cidade à tombada Pirâmide do Cachorro pouco distante das Poças. Rumores sedutores de câmaras não descobertas e tesouros não reivindicados em castelos de cerco logo além das muralhas da cidade convidam aventureiros para explorar suas profundezas escurecidas.

CAMPINAS DA RELVA

Kortos deve sua grande exuberância não somente aos campos férteis de seus domínios a oeste, mas também às enormes Torres Eônicas e seus *orbes eônicos* que sustentaram magicamente sua flora desde a antiguidade. Grupos desconhecidos roubaram o *orbe eônico* próximo de Ala do Salgueiro uma década atrás, deixando sua torre como um cenotáfio em ruína e incapaz de impedir uma estranha devastação ambiental conhecida como Vergão, que cresce a partir da margem oeste de Lama Parda cerca de quilômetro e meio por ano. A Torre da Floresta Velha próximo da cidade da madeira de Meravon no passado garantia a saúde e rebrota da Immenmata oeste, mas seus poderes ficam cada vez mais fracos a cada estação. As outras três Torres Eônicas ainda funcionam, mas seus cuidadores se preocupam com as dificuldades e por quanto tempo elas — e a famosa prosperidade agrícola de Kortos — irão durar.

DIOBEL

A chamada "Porta dos Fundos de Absalom" fica sobre um amplo passadiço de madeira ao final de um porto raso na costa sudoeste da ilha. Barcas carregadas passam sobre ricos viveiros de ostras entre o agitado comércio da cidade e o Espinhel, um labirinto de muralhas íngremes de pedra cheias de crostas de algas marinhas, cracas e mariscos. Todo o tráfego comercial que chega pelo Espinhel cai sob o escrutínio cuidadoso do Consórcio Kortos, uma associação de mestres de guildas e senhores mercantes que controlam o considerável comércio de mineração, agricultura, pecuária, pesca e colheita de ostras da ilha e administram os vários mercados prósperos de Diobel. É um segredo aberto que eles também controlam um conduíte por terra para bens ilícitos contrabandeados para dentro e fora de Absalom sem arriscar o escrutínio da Guarda do Porto. A corrupção do Consórcio torna Diobel um viveiro de intrigas políticas contra os poderosos de Absalom, inspirando uma atmosfera caótica e, embora o grupo mantenha tudo bem regulamentado, há uma sensação de que este arranjo poderia se desfazer a qualquer momento.

GARRA DO TIRANO

O local da derrota do Tirano Sussurrante é uma terra devastada de corrupção necromântica que se estende por mais de 20 quilômetros pelas planícies, florestas e colinas a nordeste do Pináculo de Nex. O lich aparentemente pereceu em uma tremenda explosão de energia mágica que arrancou a mão direita do lorde morto-vivo de seu pulso ósseo, e a mão esquelética permanece lá, indisposta a desagarrar a Ilha

RELAÇÕES

Várias facções competem pelo controle da Ilha da Pedra Estelar. Absalom em si reivindica toda Kortos e Erran como seu domínio político, mas muitas das regiões ermas das ilhas são efetivamente terrenos selvagens sem lei. O Consórcio Kortos de Diobel (tecnicamente uma parte do governo regional de Absalom) geralmente possui boas relações com os rudes Interioranos que habitam nas colinas e profundezas das florestas de Kortos, já que esse povo rude fornece muito do trabalho braçal por trás do comércio de peles, agricultura e madeira do Consórcio. Relações com os agentes da própria Absalom – frequentemente na forma de altercações com as patrulhas da Guarnição das Águias da Primeira Guarda – são uma causa de tensão com os Interioranos, mas as ameaças abertamente hostis impostas por minotauros, harpias e centauros são frequentemente uma preocupação muito mais urgente.

CENTAURO

TORRES EÔNICAS

Aroden ergueu cada uma das quatro antigas torres de tijolos de barro nas planícies oeste da ilha, assim como uma estrutura idêntica na Ilha de Erran, nas primeiras décadas de assentamento da ilha para abrigar os *orbes eônicos*, grandes esferas de cristal que emitem uma radiação nutritiva em um raio de 22,5 quilômetros. De acordo com o saber popular, Aroden liberou os orbes de uma grande abóbada nas Terras Sombrias e as trouxe para Kortos para beneficiar a humanidade. Por milênios eles melhoraram a agricultura em Kortos, mas a morte de Aroden há mais de um século danificou a magia divina que protegia as torres e mantinha os *orbes eônicos* seguros. Agora, duas das torres já não funcionam mais como deveriam.

TORRE EÔNICA

de Kortos. Cultistas do Caminho Sussurrante migram para a terra maculada, vendo-a como a mais provável praça de armas para o inevitável retorno de seu senhor para reivindicar sua mão e a *Pedra Estelar*. A Primeira Guarda aniquilou três tentativas de assentamento feitas por estes devotos sombrios, mas seus números parecem estar crescendo. Criaturas mortas-vivas — sempre uma ameaça em potencial na Campina dos Moledros — são notavelmente mais numerosas nesta região.

Mortos-vivos na Garra do Tirano adquirem a habilidade de sentir criaturas vivas como um sentido impreciso com uma distância de 9 metros. Eles também recebem resistência a energia positiva igual ao próprio nível.

LAMA PARDA

Ao norte dos Montes Kortos, a ilha declina em direção ao mar e as terras baixas centrais submergem na Lama Parta, um vasto atoleiro envolto por névoa espessa que chega à altura dos joelhos de um humano. O miasma oculta todo tipo de sujeira e doença, e enclaves isolados de kobolds, estrigas, povo-lagartos e exilados criminosos se amontoam sob sua cobertura. A Guarnição das Águias da Primeira Guarda há muito tempo abandonou Lama Parda à selvageria, deixando-a efetivamente fora da autoridade legal de Absalom. Uma pequena aldeia esquálida chamada Ponta do Cais fica sobre um porto profundo na costa, oferecendo balsas baratas até Escadar àquele raro viajante desejoso de chegar à ilha e que conseguiu sobreviver ao pântano.

A IMMENMATA

A vasta e primordial mata ao norte de Absalom tem fornecido madeira à cidade e suas vassalas por quase o mesmo tempo em que abriga seus inimigos e exilados. A oeste, passando a agitada cidade de Meravon — epicentro do comércio de madeira da ilha — a magia da Torre Eônica da Floresta Velha no passado enriquecia o solo e reforçava a rebrota. Nos dias mais antigos da ilha, árvores no oeste da Immenmata cresciam mais altas e mais rápido do que em qualquer outro lugar na ilha, e Kortos ficou rica exportando madeira para Qadira e a costa norte de Garunde. Entretanto, a morte de Aroden enfraqueceu a magia da torre e agora as árvores derrubadas crescem à velocidade normal — talvez até mais lenta — e os barões da madeira do Consórcio Kortos buscam por druidas na esperança de restaurar a floresta à sua glória antiga. A Immenmata central é mais velha e escarpada do que nos arredores, cheia de matagal emaranhado, copas entrelaçadas e longas sombras. O leste da floresta chega a tocar a Garra do Tirano, onde árvores conspurcadas crescem distorcidas e retorcidas pela corrupção necromântica deixada pela derrota de Tar-Baphon, e as clareiras são assombradas por mortos-vivos desgraçados e sinistros cultistas do Caminho Sussurrante.

A Immenmata esconde muitas ruínas e assentamentos perdidos, assim como algumas fortalezas ativas. Os sopés florestados dos Montes Kortos possuem minas, tanto ativas quanto inativas, quase todas possuindo um tipo ou outro de habitantes. Patrulheiros da Guarnição das Águias da Primeira Guarda guardam as trilhas que conectam os assentamentos da floresta, que frequentemente são alvo de criminosos. As tribos de centauros que vivem na floresta são mais acolhedoras do que seus primos xenofóbicos e violentos da Raspa, mas sofreram terrivelmente nas mãos de Absalom nos anos recentes, e a tensão permanece alta.

MONTES KORTOS

As montanhas elevadas de Kortos central se erguem por trás do horizonte de Absalom quando vistas do mar e são reconhecíveis para marinheiros e interioranos assim como o Farol de Absalom, Torre Azul de Portão Leste e o Pináculo de Nex. Várias montanhas grandes, algumas cobertas de gelo e neve, possuem silhuetas distintas o suficiente no céu a ponto de terem significância cultural até mesmo para quem nunca saiu de Absalom. As mais notáveis são o Monte Ganog, Arazlante Mox e o Avô Lacrimejante, cada uma conta suas próprias lendas, canções em tavernas e folclore. Fendas retorcidas e cumes afiados dão à região um aspecto traiçoeiro, sem mencionar as harpias cruéis

que se empoleiram em desfiladeiros e aldeias rústicas à margem da linha das árvores, ou os dragonetes, wyverns e dragões que espreitam próximo dos picos rochosos.

A RASPA

Quando o Arco de Bronze de Voradni Voon vibrou com vida como um portal mágico no centro do platô leste da ilha, o senhor da guerra invocou seus exércitos de um continente distante, e hordas aparentemente infinitas de minotauros, harpias e centauros chegaram à Ilha de Kortos. O platô tremeu com os cascos de 10.000 centauros, com tribos inteiras surgindo nos vastos círculos entreligados para lançar um terrível terremoto sobre Absalom — assim como haviam feito a muitas das cidades antigas da Casmarônia. Aroden reverteu a magia sísmica sobre eles, matando Voradni Voon e estilhaçando o Arco de Bronze em uma dúzia de fragmentos irregulares. Incontáveis centauros caíram em fendas profundas enquanto a paisagem se partia e fervilhava numa destruição violenta. Após a destruição do Arco de Bronze, o devastado platô leste ficou conhecido como a Raspa. A maioria dos minotauros sobreviventes fugiu para as Colinas Fendidas, de onde saqueiam Absalom e seus aliados até os dias de hoje a partir de seu assentamento em Hazrak. As harpias ferais de Voon, as últimas a abrir mão da luta, fugiram para as terras altas dos Montes Kortos, mas não se tornaram mais hospitaleiras ao longo dos séculos.

A Ilha de Erran

Desde os dias mais antigos, a Ilha de Erran foi um lugar à parte do domínio dos mortais, mantida sacrossanta como um refúgio pessoal para Aroden e seus devotos mais confiáveis. Diz-se que Erran contém mais segredos do que todos os volumes das *Crônicas Pathfinder* juntas, já que as florestas no norte da ilha contêm centenas de tumbas e monólitos não relacionados a Aroden ou sua religião. A armada de Absalom frequentemente descobre estas ruínas enquanto desmatam seções das florestas para obter madeira para construir navios, e frequentemente contratam aventureiros para explorar suas estranhas descobertas.

ESCADAR

Em tempos antigos, Escadar era o local de um importante monastério arodenita chamado São Sarnax, a academia de treinamentos e biblioteca esotérica dos Cavaleiros da Estrela Eônica, uma ordem de magos-espadachins sagrados que acompanharam Aroden nos dias incertos antes de sua ascensão. Embora a região ao norte da ilha tenha permanecido reservada para uso pessoal exclusivo de Aroden por séculos após sua última aparição em Absalom, São Sarnax e sua pequena comunidade permaneceram abertos ao clero de Aroden, com muitos visitando para consultar antigos manuscritos azlanti não registrados na biblioteca Forae Logos de Absalom. Somente três Cavaleiros da Estrela Eônica anciões permanecem até hoje mantendo São Sarnax, mas o monastério de mármore branco ainda brilha tão intensamente nas margens sul de Escadar quanto nos dias de Aroden.

Cinco séculos atrás, Absalom fortificou o porto em São Sarnax como o quartel general para a poderosa armada da cidade, nomeando o assentamento expandido como Escadar em homenagem a um herói do Cerco Pirata. Vários navios de guerra enchem o porto de Escadar, de onde saem em missões regulares escoltando navios mercantes, caçando piratas ou patrulhando vias marinhas próximas. No porto, marinheiros se misturam nas várias tavernas, casernas, casas de aposta e drogarias. Escadar também abriga a Casa da Crista da Onda, uma embaixada dos Azlanti Baixos que recolhe tesouros do mar para distribuí-los nos modestos mercados públicos da cidade.

ARODEN: LEGADO DE UM DEUS MORTO

Embora não funcione mais como uma ordem religiosa, a igreja de Aroden ainda vive como uma instituição política após a aparente morte de seu deus. Com aproximadamente 5.000 anos de dominância nos negócios cívicos e religiosos em Absalom, a presença do Último Azlanti e seu clero é percebida em Absalom, das Leis Fundamentais que Aroden inscreveu sobre tábuas de pedra gigantes para criar do governo da cidade a estruturas como a Fortaleza Azlanti, que dizem ter sido construídas de acordo com seu projeto específico.

ARODEN

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região de Absalom.

ASPIRANTE A PATHFINDER — BIOGRAFIA

Você esperou muito tempo para se unir à aventureira Sociedade Pathfinder. Você assumiu a vida perigosa de um aventureiro na esperança de ganhar um lugar entre os Pathfinders.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber da Sociedade Pathfinder. Você recebe o talento de perícia Saber Adicional.

BUROCRATA DO GRANDE CONSELHO — BIOGRAFIA

Você passou anos trabalhando como escriturário para um funcionário do governo de Absalom. Seu serviço lhe ensinou uma coisa ou duas sobre discursos estimulantes e como manipular a burocracia da cidade.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Carisma ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Governo. Você recebe o talento de perícia Impressionar Grupo.

CRIANÇA DAS POÇAS — BIOGRAFIA

Você cresceu no encharcado e esquálido bairro de Absalom conhecido como Poças. Você se sente em casa em ambientes urbanos apertados.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Acrobatismo e Saber de Absalom. Você recebe o talento de perícia Equilíbrio Estável.

ESCRAVO LIBERTO DE ABSALOM — BIOGRAFIA

Como um escravo recentemente liberto em Absalom, você pertence a uma nova classe social com fortes laços ao coração dos comércios mais importantes da cidade.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Absalom. Você recebe o talento de perícia Manha das Ruas.

INTERIORANO — BIOGRAFIA

Você cresceu em uma região indomada da Ilha de Kortos e sabe como sobreviver nos ermos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e no Saber relacionado ao tipo de terreno associado com sua região natal (como Saber de Colinas ou Saber de Montanhas). Você recebe o talento de perícia Procurar Vida Selvagem.

MERGULHADOR DE PÉROLA DE DIOBEL — IOGRAFIA

Você passou parte de sua juventude mergulhando e reunindo pérolas preciosas sob os olhos atentos dos mercadores do Consórcio Kortos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Destreza, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Atletismo e Saber de Oceanos. Você recebe o talento de perícia Saqueador Subaquático.

SUBALTENO DO CONSÓRCIO COMERCIAL — BIOGRAFIA

Sua experiência como um contador para uma das guildas comerciais de Absalom lhe tornou um investidor hábil e empreendedor perspicaz.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Negócios. Você recebe o talento de perícia Profissional Experiente.

VARREDOR DE ESTRUME — BIOGRAFIA

Lavando bestas de guerra no porão da arena de Irorium ou cuidando de animais modificados de exibição das Poças, você é experiente e acostumado a todas as maneiras de vida selvagem.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Natureza e Saber de Animais. Você recebe o talento de perícia Treinar Animal.

Agente Pathfinder

Você é um agente de campo da mundialmente abrangente Sociedade Pathfinder, jurado a reportar, explorar e cooperar. Você explora o mundo, reunindo artefatos e antiguidades, e registra suas aventuras para a posteridade.

DEDICAÇÃO DE AGENTE PATHFINDER — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos membro da Sociedade Pathfinder; **Acesso** Você é de Absalom.

Seu treinamento de Pathfinder ampliou seus horizontes e lhe tornou mais flexível em várias perícias, já que nunca se sabe quando você pode precisar de uma perícia obscura para completar sua missão. Você se torna treinado em uma perícia à sua escolha ou especialista em uma perícia à sua escolha na qual seja treinado. Você também se torna treinado em Saber de Pathfinder, ou especialista nessa perícia se já for treinado nela. Quando usar uma perícia destreinada, seu bônus de proficiência é igual ao seu nível em vez de 0. Você obtém acesso a *bússolas desbravadoras* (*Livro Básico* 609).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de agente Pathfinder.

COOPERAÇÃO HÁBIL — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Agente Pathfinder

Quando prepara as coisas para ajudar seus aliados, você também recebe algum fruto de seu trabalho. Quando obtiver sucesso em Auxiliar uma rolagem de ataque ou CA, você recebe +1 de bônus de circunstância em rolagens de ataque ou na CA contra esse inimigo até o final de seu próximo turno, independentemente de qual bônus você tenha concedido ao seu aliado. Quando obtiver sucesso em Auxiliar um teste de perícia, se fizer o mesmo teste de perícia (não apenas utilizando a mesma perícia, mas usando-a para o mesmo propósito, como em um teste para Escalar a mesma parede) em seu próximo turno, você recebe +1 de bônus de circunstância em seu teste de perícia.

EXPLORADOR CAUTELOSO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Agente Pathfinder

Você explorou tumbas empoeiradas e cofres escondidos o suficiente para desenvolver um sexto sentido sobre armadilhas, e às vezes as nota mesmo se não estiver tentado fazê-lo. Mesmo se não estiver Procurando no modo de exploração, você pode realizar um teste para encontrar armadilhas que normalmente requerem que você as Procure. Você ainda precisa atender a quaisquer outros requerimentos para encontrar a armadilha.

FUNILEIRO DE RESSONÂNCIA DE BÚSSOLA DESBRAVADORA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Agente Pathfinder

Você pode usar a ressonância inusitada de sua *bússola desbravadora* para concedê-lo efeitos adicionais. Escolha um truque mágico da lista de magias arcanas, divinas, ocultistas ou primais. Você pode ativar sua *bússola desbravadora* para conjurar esse truque mágico à vontade. Adicionalmente, você pode Ativar sua *bússola desbravadora* com uma ativação de [one-action] (visualizar) para transformá-lo em um broche ou insígnia indefinida para esconder sua afiliação à Sociedade Pathfinder. Esta transformação dura 1 hora.

RELATÓRIOS COMPLETOS — TALENTO 4

ARQUÉTIPO | PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicação de Agente Pathfinder

Seus relatórios são completos e informativos, e colocar seus pensamentos no papel lhe ajuda a reter a informação. Mantenha registro de cada tipo de criatura ao qual você obtiver sucesso em identificar com Recordar Conhecimento. Quando realizar testes de Recordar Conhecimento contra criaturas em sua lista em encontros posteriores, você recebe +2 de bônus de circunstância e descobre um fato adicional sobre essas criaturas em um sucesso.

Altos Mares

Nações

HERMEA (ON)
Meritocracia
Capital: Promessa (6.300)

OS GRILHÕES (CN)
Conselho de Lordes Piratas
Capital: Porto Perigo (43.270)

ILHA MEDIOGALTI (OM)
Sociedade Secreta
Capital: Ilizmagorti (20.500)

PINÁCULO MORDAZ (N)
Conselho de Anciões
Capital: Pináculo Mordaz (2.120)

Povos

Todos

Idiomas

Azlanti, Comum, Élfico, Escaldo, Hallita, Infernal, Mwangi

Facções

Atiçadores

Capitães Livres

Louva-a-Deus Vermelhos

Religiões

Achaekek, Cayden Cailean, Besmara, Gozreh, Calistria, Norgorber

Recursos

Álcool/Drogas, Especiarias/Sal, Frutos do Mar, Itens Mágicos, Mercenários, Navios, Produtos de Luxo

LINHA DO TEMPO

–5293 CA Queda de Terra. Azlante é destruído. As ruínas de Azlante remanescem no Oceano Arcadiano central.

2559 CA Fugindo das Guerras dos Devotos, os Louva-a-Deus vermelhos saem de Rahadoum e se assentam na Ilha Mediogalti.

4111 CA Exploradores de Cheliax chegam pela primeira vez aos Grilhões.

4137 CA Cheliax obtém controle de ambos os lados do Arco de Aroden.

4138 CA Colonizadores chelixes fundam a colônia portuária de Sargava.

4552 CA Mengkare funda Hermea.

4606 CA O Olho de Abendego se forma, destruindo a costa ocidental de Garunde e afundando as nações de Lirgen e Yamasa.

4643 CA Pagos pelo Barão Grallus, vários Capitães Livres expulsam a frota chelixe, estabelecendo a independência de Sargava.

4674 CA Os piratas dos Grilhões se unem oficialmente sob o Rei Furacão.

4712 CA Os Grilhões afastam a tentativa de invasão mais recente da Armada Chelixe. Tessa Bonvento se torna a nova Rainha Furacão, tomando o título do antigo Rei Furacão Kerdak Punho-de-Osso.

4713 CA No norte, a perdida Ilha de Xin se ergue das águas na costa de Varísia; o tsunami resultante chega longe até Hermea.

4715 CA Mwangi nativos derrubam o governo colonial de Sargava e encerram o acordo da nação com os Capitães Livres. Capitães Livres começam a invadir portos antigamente aliados.

4716 CA Encorajados pela derrota da Armada Chelixe em 4712 e pela guerra civil de Cheliax com Ravounel, piratas dos Grilhões saqueiam o porto de Corentyn.

4717 CA Colonizadores andoranos estabelecem a colônia de Recompensa de Talmandor na ilha de Ancorato nas ruínas de Azlante.

Os mares cercando Avistânia e Garunde são locais severos e sem lei. Sem ser controlado por nação alguma, o Oceano Arcadiano está repleto de piratas e corsários, dos Capitães Livres dos Grilhões aos navios drácares dos Reis Linnorme com dragões nas proas. Desde que tomou o controle de ambos os lados do Arco de Aroden — a massiva ponte arruinada ao longo do Estreito de Hespereth entre Avistânia e Garunde — a armada de Cheliax limitou o acesso destes salteadores ao Mar Interior, embora isso não signifique que os mares se tornaram seguros. As galés escravas de vela amarela de Okeno se engajam em um jogo de gato e rato sangrento e perpétuo com os Corsários Cinzentos da abolicionista Andoran, e muitas outras ameaças internas caçam nas profundezas. Apesar do perigo, as hidrovias da região do Mar Interior são cruciais para o comércio. Frotas mercantes de todos os tipos viajam pelas rotas marítimas, carregando mercadorias e viajantes entre nações vizinhas ou partindo para o outro lado do mundo.

A maioria das nações com um litoral possui algum tipo de armada, mas poucas são particularmente dignas de nota. Constantemente em conflito, Andoran e Cheliax possuem as duas maiores frotas, com seus navios de guerra continuamente assediando um ao outro, mas sempre evitando ações que os colocariam em guerra aberta. No passado um poder igualmente formidável, a armada de Taldor apenas recentemente começou a se reconstruir após decair por várias décadas, embora ainda administre um estaleiro lendário capaz de construir um navio de guerra em uma semana. Absalom mantém uma frota significativa, auxiliada pelo branquiários e os Cavaleiros de Ondas, a incomparável cavalaria montada em cavalos-marinhos. Como o porto mais valioso no Mar Interior, Absalom tem sido forçada a convocar sua armada muitas vezes para se manter independente, mas segue o exemplo da maioria das outras nações e se restringe a operações estritamente defensivas. As frotas no Oceano Arcadiano tendem a ser bem menores, com os Capitães Livres dominando as águas sul e Cheliax guardando as águas nortes, embora nações como Rahadoum e até mesmo cidades específicas como Magnimar e Korvosa precisem manter defesas significativas contra invasores vindos do oceano e a miríade de ameaças monstruosas que espreita sob as ondas.

Desde o desaparecimento de Azlante durante a Queda de Terra, atravessar o Oceano Arcadiano tem sido considerado loucura por muitos residentes do Mar Interior, com a própria Arcádia se tornando quase uma lenda. Contos de aventureiros ousados invadindo as ilhas estilhaçadas de Azlante atrás de tesouros fantásticos repousando em suas ruínas parcialmente submersas têm sido os preferidos de narradores desde que Aroden liderou os sobreviventes à terra firme. Em anos recentes, notícias de colônias no além-mar patrocinadas pelo estado têm começado a tomar conta do imaginário popular. Ainda assim, para a maioria dos marinheiros na região, o Oceano Arcadiano pode muito bem representar o limite ocidental do mundo. A vasta maioria de comerciantes nunca abandona a vista da terra — e aqueles que o fazem são frequentemente convencidos de sua tolice por povo-sereias, diabos marinhos, dragões de salmoura e outros predadores das profundezas do oceano.

Os Grilhões

Quando exploradores de Cheliax chegaram aos Grilhões pela primeira vez em 4111 CA, eles encontraram a cadeia de ilhas cheia de ruínas do antigo império ciclope de Ghol-Gan. As paredes remanescentes desses prédios colossais eram tão densamente ilustradas com murais de ritos encharcados de sangue e sacrifícios profanos que nenhum chelaxiano ousou considerar estes litorais assombrados como adequado para colonização. Todavia, essa mesma reputação temível o tornou um destino imediato para piratas nortenhos. Eles migraram para as ilhas supostamente amaldiçoadas em bandos, se assentando lá em relativa segurança enquanto lançavam incursões lucrativas contra navios mercantes no Golfo de Abendego.

Entretanto, com a aparição do Olho de Abendego, o comércio na costa oeste de Garunde diminuiu consideravelmente, e os piratas foram forçados a se unir para sobreviver. Unidos sob o primeiro Rei Furacão, os recém-nomeados Capitães Livres dos Grilhões se tornaram uma frota única, com suas ações guiadas pelo Conselho Pirata — lordes piratas poderosos o suficiente para cada um controlar um dos maiores portos do arquipélago. Além de suas incursões usuais, a nova frota vendeu seus serviços para Sargava, prometendo garantir a independência da colônia contra Cheliax em troca de tributos. Embora a derrubada do governo colonial de Sargava

tenha encerrado o acordo, ele durou por tempo o suficiente para o governo pirata se estabelecer por completo, e a federação bucaneira tem até hoje conseguido resistir às várias invasões das frotas de Cheliax e Rahadoum. Hoje, sob o governo da Rainha Furacão Tessa Bonvento, os piratas dos Grilhões estão mais audazes do que nunca, realizando incursões ao longo de toda a costa oeste de Avistânia e Garunde.

Os Grilhões em si são tão caóticos quanto se poderia esperar, com cada porto tendo suas próprias leis e alfândegas impostas absolutamente por seu lorde pirata. De longe, o maior é Porto Perigo, situado no continente e protegido pelos canhões do Forte Risco nos penhascos sobre a Baía da Ameaça. Em suas ruas estreitas, fugitivos fazem negócios com viciados e mercadores inescrupulosos, felizmente ignorados pelos piratas que governam a cidade. Aventureiros às vezes param no porto antes de partirem para os Planaltos Terwa em busca de locais lendários como o Templo da Lua Voraz — ou descerem nas cavernas marinhas sob a cidade, onde dizem que há fortunas em ouro pirata para serem acumuladas.

Contudo, a capital de fato da nação é somente um de muitos portos. Para muitos forasteiros, o porto de Quent é o mais receptivo, com a calistriana Casa dos Beijos Roubados oferecendo companhia e informações. O céu cheio de diabretes do Porto Infernal e afetações chelixes oferecem um pouco do norte, governado pelo desgraçado ex-almirante chelixe Arronax Endymion. Para aqueles que apreciam viver nos limites, a Ilha Faz-Viúvas oferece todo tipo de jogatina e esportes sangrentos — incluindo batalhas navais simuladas em um lago infestado de monstros. Menos receptivos com forasteiros são capitães como o Mestre das Galés, o druida que governa as choupanas de madeira flutuante de Porto Encharcado, ou Avimar Sorrinash, cuja tripulação de lobisomens preda sua própria cidade portuária de Ollo quando a lua está cheia.

Salteadores de todos os tipos podem constituir um lar nos Grilhões, mas meio-elfos, meio-orcs e humanos de todas as etnias são mais comuns, junto dos tengus com cabeças de pássaro cujos marinheiros locais consideram um sinal de boa sorte. Entretanto, fora dos poucos portos estabelecidos, os habitantes ficam cada vez mais monstruosos, com diabos marinhos e locathahs reivindicando as águas, os povo-lagartos Senhores de Terwa incursionando do norte e as nagas aquáticas caçando no continente ao longo do Litoral Rastejante. Apesar do perigo, malandros e caçadores de tesouros de todas as nações continuam a migrar para os Grilhões, buscando oportunidades, esconderijos ou possíveis relíquias das poderosas feitiçarias que derrubaram o império dos ciclopes.

PEDRA EÔNICA PÉROLA NEGRA

Os tesouros de Azlante estão cheios de *pedras eônicas* mágicas como esta. Para regras completas sobre *pedras eônicas*, veja a página 615 do *Pathfinder Livro Básico*.

PEDRA EÔNICA PÉROLA NEGRA — ITEM 12

INCOMUM | INVESTIDO | MÁGICO | TRANSMUTAÇÃO

Preço 2.000 po

Uso vestido; **Volume** –

Esta pérola negra cintila com luz.

Ativação ⤼ visualizar; **Acionamento** você é mirado por um efeito mental; **Efeito** Você recebe +4 de bônus de estado em sua jogada de salvamento contra o efeito acionador. Seja bem-sucedido ou não, a *pedra eônica* realiza um teste de neutralização com +30 de bônus para refletir imediatamente uma cópia do efeito de volta ao criador, mirando-o usando as estatísticas relevantes da própria criatura, mas controlando o efeito como se você o tivesse conjurado.

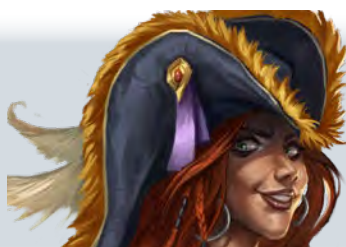
Toda vez que ativar esta *pedra eônica*, você realiza um teste simples CD 5. Em uma falha, a pedra estilhaça e perde as propriedades mágicas dela para sempre.

O poder ressonante lhe permite conjurar *enviar mensagem* uma vez por dia.

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

CONSELHO AMARANTINO

Os líderes do Pináculo Mordaz são misteriosos e reservados mesmo com seu próprio povo, emitindo ordens enigmáticas que seus seguidores devem desvendar.

RAINHA FURACÃO TESSA BONVENTO

Muito popular entre piratas ordinários, a nova Rainha Furacão ainda assim deixa alguns dos outros Capitães Livres nervosos com sua temeridade.

SENHORA SANGRENTA JAKALYN

A líder do Louva-a-Deus Vermelho e alta sacerdotisa de Achaekek em Golarion, Jakalyn usa perspicácia e força para controlar o conselho governante da organização.

MENGKARE

Um dragão de ouro extremamente velho, Mengkare oferece livremente seu tesouro e sua sabedoria aos cidadãos de Hermea que se sujeitam ao seu governo.

Hermea

Sendo uma civilização governada por um dragão no Mar Escaldante, Hermea é o assunto de lendas e rumores entre crianças e adultos em toda a região do Mar Interior. Por séculos, o dragão de ouro Mengkare observou a humanidade brigar e constantemente se recusar superar sua natureza básica a fim de perceber todo seu potencial. E embora outros dragões metálicos tenham em sua maioria descartado a humanidade, Mengkare permaneceu impressionado pela resiliência e engenhosidade humana, ficando convencido de que — com um pouco de orientação — eles poderiam um dia se tornar a civilização que finalmente traria paz e prosperidade ao planeta. Vendo uma causa nobre o suficiente para a qual dedicar sua vida, ele imediatamente se mudou para uma ilha vazia no sul do Mar Fumegante e usou a riqueza de seu vasto tesouro para fundar Hermea, uma nação dedicada à sua visão de aperfeiçoar a humanidade.

Apelidada de Empreendimento Glorioso, a campanha de Mengkare é envolta em mistério. Sob seu comando, batedores disfarçados viajam pelo mundo buscando humanos que são exemplares de inteligência e proeza física, frequentemente seguindo-os por anos antes de emitirem um punhado de convites que Mengkare autoriza a cada ano. Aqueles que aceitam são transportados a Hermea e apresentados com o Contrato de Cidadania, no qual o escolhido concorda em ceder seu livre arbítrio e para sempre ser vinculado ao julgamento iluminado de Mengkare. Todas as antigas nacionalidades e fidelidades devem ser renunciadas, incluindo até mesmo religião organizada. Em troca, aos beneficiários é prometido acesso permanente aos extensos recursos de Hermea e uma vida de conforto perpétuo enquanto buscam suas paixões em uma sociedade fechada cheia de pares belos e brilhantes.

De acordo com residentes, a vida em Hermea é dedicada a alcançar seu potencial, seja através da magia ou arte, combate ou ciência. Embora a ilha abrigue alguns projetos agrícolas surpreendentemente eficientes, sua economia é alavancada primariamente pela venda de suas obras e conhecimentos especializados a nações estrangeiras. O porto da única cidade da nação, Promessa, fervilha com comerciantes e estudiosos. Todos os negócios são conduzidos nas docas, já que poucos forasteiros são permitidos dentro das altas muralhas de arenito da cidade. O estado toma a maioria dos recursos ganhos desta maneira, mas os cidadãos de Hermea não têm preocupação com dinheiro — cada um deles pode requisitar o que quer que queiram, pois um poeta que se dedica ao soneto perfeito é tão valorizado na sociedade hermeana quanto um mago que cria artefatos mágicos ou um guerreiro que se alista para matar monstros em reinos distantes. A população de Hermea é quase toda humana, embora Mengkare às vezes traga membros de outras ancestralidades para ensinar nas muitas universidades da ilha, especialmente se puderem adicionar traços benéficos aos genes locais.

Obviamente, embora muitos residentes na região do Mar Interior desejem essa vida de prestígio e luxo, nem todos veem o experimento de Mengkare como nobre. Para muitos, a ideia de um experimento de reprodução humana é abominável independentemente do objetivo, e pedir alguém para abrir mão de sua autonomia pessoal é o mesmo que agrilhoá-los. Contudo, os proponentes são rápidos em apontar os casamentos arranjados comuns em muitas culturas e afirmar que o governo hermeano está simplesmente formalizando a prática. Estes defensores ainda declaram que, embora Mengkare detenha o poder absoluto, ele honra a inteligência e independência de seus vassalos e leva suas preferências e felicidade em consideração. Embora a presença de dois vizires dracônicos que ajudam a supervisionar sua missão garanta alguns murmúrios de ressentimento, Mengkare ainda delega aos 13 oficiais eleitos do Conselho da Iluminação a maioria das decisões governamentais.

A maior tensão na sociedade hermeana está centrada ao redor da família, embora crianças nascidas em Hermea recebam todos os benefícios, quando são sujeitos à Avaliação aos 16 anos, aquelas que não demonstram potencial o suficiente para os padrões de grandeza de Mengkare são banidos para o continente, para nunca mais retornar. Motivos conhecidos para banimento incluem meramente inteligência mediana, falta de objetivos de vida, qualquer tipo de doença mental, deficiências físicas e disfunção comportamental; em outros casos, a razão é um mistério para os infelizes exilados e suas famílias.

Ilha Mediogalti

Maior massa de terra além da costa oeste de Garunde, a Ilha Mediogalti parece inicialmente um local selvagem, tornado ainda mais perigoso devido a seus residentes.

Em suas selvas enevoadas, goblins macacos e kobolds caçam — ou se escondem de — dinossauros ferozes e povo-lagartos implacáveis, enquanto piratas de todas as estirpes farreiam no porto de águas profundas de Ilizmagorti. Contudo, sob o caos da superfície, a ilha é na verdade uma nação fortemente controlada, governada por uma das organizações mais temidas de Golarion: os assassinos Louva-a-Deus Vermelhos.

Seguindo a visão de seu deus assassino Achaekek, os Louva-a-Deus Vermelhos fugiram das Guerras dos Devotos em Rahadoum e se assentaram na ilha em 2559 CA. Eles rapidamente começaram a construção de uma nova sede, a Cidadela Carmesim, nas montanhas verdejantes do interior da ilha. Após ela ser finalmente completada quase 4 décadas depois, o culto voltou sua atenção a converter a existente cidade pirata de Ilizmagorti no litoral norte da ilha em um refúgio para criminosos e fugitivos, o melhor local para abrigar aqueles que buscam contatar os assassinos com ofertas de trabalhos. Embora os Louva-a-Deus Vermelhos tenham pouco interesse em governar diretamente os interesses dos habitantes locais, eles oficialmente são donos de todos os estabelecimentos na ilha, com proprietários pagando pelo privilégio de operá-los. A população de ladrões e malandros em constante mudança da cidade permanece surpreendentemente cortês devido ao fato bem conhecido de que a maioria dos membros dos Louva-a-Deus Vermelhos vive secretamente entre os residentes da cidade, portanto, qualquer garçom ou lojista poderia ser um assassino treinado disfarçado.

Os Louva-a-Deus Vermelhos em si são uma organização misteriosa, embora seus agentes, quando ativos, sejam instantaneamente reconhecidos por suas armaduras preta-e-vermelha, elmos similares a louva-a-deus e sabres serrilhados. A fama dos assassinos vem não somente de sua incrível confiabilidade, mas do fato de que eles garantem que seus clientes permaneçam mortos, impedindo qualquer chance de ressurreição. Seus preços variam bastante, e embora sejam inegociáveis, são amplamente simbólicos — para os Louva-a-Deus Vermelhos, o assassinato é uma forma de adoração. Todos os alvos são válidos, exceto governantes legítimos de nações; sendo eles isentos por lei divina. Agentes rasos são auto-organizados em células para cumprir vários contratos, mas todos respeitam a Senhora Sangrenta, que age como voz incontestável de Achaekek, e às Vernai (ou "Alto Assassinas") dela, uma cabala formada em sua maioria por senhoras assassinas.

Somente membros dos Louva-a-Deus Vermelhos sabem a localização exata da Cidadela Carmesim — pretensos clientes que buscam a atenção do culto normalmente devem anunciar seus desejos em Ilizmagorti. Todavia, rumores das maravilhas e horrores da fortaleza ainda são sussurrados em bares e salas do trono por todo Golarion. Os níveis inferiores, chamados de Salões Rubi para evocar as paredes manchadas com sangue, são o centro de treinamento do culto, cheios de armadilhas e bestas mortais. Os níveis centrais, chamados de Jardins Dúlcidos, formam um palácio de lazer onde os assassinos celebram trabalhos bem-sucedidos com todo vício imaginável, relaxando sob uma cascata de sangue fresco. As torres da floresta, chamadas de Coração Magnânimo, abrigam a liderança do culto, enquanto um santuário escondido chamado de Coração de Ferro abriga a Biblioteca Sarzari, que dizem ser uma coleção impressionante de conhecimento antigo acessível somente pela própria Senhora Sangrenta.

Olho de Abendego

A morte de Aroden em 4606 CA destruiu Golarion fisicamente e culturalmente, mas talvez nenhuma evidência de

ACHAEKEK

Aquele Que Anda no Sangue assume a forma de um louva-a-deus gigante e é o deus patrono de assassinos, especialmente dos Louva-a-Deus Vermelhos. Criado por outros deuses como um instrumento de retribuição contra mortais que podem desafiar a autoridade divina, Achaekek mata com indiferença profissional e encoraja seus seguidores a fazer o mesmo. Contudo, ele se nega a matar outros deuses e também proíbe seus seguidores de matarem monarcas mortais, vendo-os como indicados divinos às suas funções.

BESMARA

A despreocupada Rainha Pirata é a deusa dos bucaneiros, corsários, monstros marinhos e todos aqueles que trabalham nas águas para tomar suas fortunas à força. Ela encoraja seus adoradores a desafiar leis e costumes que os impeçam de conseguirem o que desejam, mas ainda assim exige que eles sigam o código dos piratas – uma vez alistados em um navio, devem sempre permanecer leais a seus capitães e tripulações até alcançarem o porto.

CIDADELA CARMESIM

RELAÇÕES

As relações entre nações dos altos mares são tensas, para dizer o mínimo. Os Capitães Livres estão a pouco mais do que uma palavra errada de se esfaquearem, e são bem menos generosos com forasteiros. Quanto aos Louva-a-Deus Vermelhos, somente os verdadeiramente desesperados buscam negociar com eles. E embora não sejam xenofóbicos como os elfos do Pináculo Mordaz, hermeanos ainda se limitam à sua ilha. Muitos dos povos do continente os admiram e buscam por suas habilidades impressionantes, mas muitos outros os consideram irremediavelmente arrogantes, se não imorais por seu orgulho em suas linhagens cuidadosamente orquestradas e práticas eugênicas.

seu falecimento seja tão grande quanto a massiva e aterrorizante tempestade que brotou no Golfo de Abendego. Sendo agora um furacão estacionário e aparentemente permanente, o Olho de Abendego desolou a costa oeste de Garunde, afundando as nações de Lirgen e Yamasa e criando os desertos inundados conhecidos atualmente como Terras Encharcadas. Embora o momento de sua aparição claramente o ligue à morte do deus patrono da humanidade, estudiosos ainda sabem pouco sobre a magia que o alimenta ou o que o mantém preso no lugar. Magias de vidência revelam um olho central calmo e cheio de destroços — que variam de minúsculos a estruturas flutuantes inteiras — mas expedições tentando investigá-lo pessoalmente invariavelmente são assediadas por elementais do ar, mortos-vivos e monstros marinhos.

Ainda assim, o perigo e mistério da tempestade não impediram culturas vizinhas de encontrar maneiras de fazer uso dela. Para os piratas dos Grilhões, os ventos do furacão servem como uma defesa natural contra as armadas do norte. Ela também serve como uma barreira restringindo rotas marítimas, forçando comerciantes vulneráveis buscando acesso marítimo até a Vastidão Mwangi a passarem pelas ilhas piratas. A maioria dos Capitães Livres aprendeu a usar a tempestade interminável em sua vantagem, aproveitando suas rajadas de vento para pegarem suas presas desprevenidas antes de desaparecerem de volta na tempestade, impedindo qualquer perseguição. Os lordes piratas até mesmo realizam uma corrida anual nas margens do furacão — a Regata dos Capitães Livres — com o vencedor recompensado com uma ilha e um assento no Conselho Pirata. Similarmente, os Louva-a-Deus Vermelhos da Ilha Mediogalti usam a ira da tempestade como uma proteção conveniente contra a invasão de outras nações. Em meio à destruição da tempestade e sob suas ondas, adaros sanguinários, diabos marinhos e krakens caçam por vítimas desafortunadas e tesouros desgarrados. No continente, as tribos boggards das Terras Encharcadas adoram a tempestade como uma manifestação de Rovagug.

PINÁCULO MORDAZ

PINÁCULO MORDAZ

Desde tempos imemoriais, os elfos de Golarion estão em guerra com os maquinadores alghollthus. Portanto, quando os azlanti ascenderam ao poder como servos dos pretensos mestres velados dos alghollthus, os elfos consideraram os azlanti igualmente como inimigos, e criaram um observatório mágico além de suas costas para espioná-los. Estes observadores estavam entre os primeiros a descobrir o plano dos alghollthus de lançar a Queda de Terra, e avisaram os elfos para recuar a Sovyrian. Quando os elfos retornaram de Sovyrian milênios depois, eles descobriram que seu antigo posto avançado foi destruído pela queda do corpo de Acavna, a deusa azlanti da lua e da batalha, que morreu tentando defender seu povo. Em seu lugar, havia crescido uma torre estranha — uma que sussurrava para eles com a voz de uma deusa.

Nessa voz e nas visões perturbadoras que ela conferia, eles encontraram um chamado. Considerando-se os herdeiros de Azlante, os antigos observadores se assentaram na torre e se isolaram do resto do mundo, reivindicando o continente estilhaçado. Eles o guardam para proteger esta reivindicação e como defesa contra a humanidade redescobrir o poder — e arrogância — da nação perdida e de alguma forma acionar uma segunda Queda de Terra.

Após gerações de isolamento, os elfos do Pináculo Mordaz são poucos em números e se tornaram reservados e xenofóbicos, estranhos até mesmo para seus antigos irmãos. Frequentemente recusando-se a falar qualquer idioma exceto azlanti, eles vestem máscaras de madeira elaboradas sempre que lidam com forasteiros, e frequentemente mudam o assunto ou param de falar no meio da frase, virando suas cabeças como se estivessem escutando uma voz inaudível. Completamente autossuficientes, eles vivem em praias rochosas e plataformas

flutuantes ancoradas no fundo do mar, cuidando de florestas de algas e de viveiros de peixes. Forasteiros provavelmente interagem com os elfos somente se violarem as regras do Pináculo Mordaz contra explorar as ruínas de Azlante, caso em que eles se encontram rapidamente cercados por guerreiros élficos que patrulham a região em navios com runas esculpidas e que singram as ondas mais rápido do que qualquer navio ordinário. Invasores capturados têm quaisquer tesouros azlanti confiscados e suas mentes apagadas com magia.

Os elfos do Pináculo Mordaz são altamente regimentados. O Conselho Amarantino governa incondicionalmente e nunca sai da torre; seus membros são marcados pelo vapor púrpura que sai de suas cavidades oculares vazias. Abaixo deles, os Ouvintes se mantêm nos Salões Vigilantes próximo do pico da torre, comungando com o espírito da torre e observando as ruínas Azlante através de lentes mágicas de água do mar. Quando detectam uma ameaça, eles despacham os Censores Mordazes, os guerreiros e conjuradores que formam a maioria das patrulhas. Também existem muitas outras funções especializadas, incluindo os raros diplomatas que avisam outras nações para permanecerem distantes e os sabotadores que garantem que qualquer incursão séria nunca prospere. Mesmo assim, nos anos recentes, alguns dos elfos começaram a, com ressentimento, trabalhar com colonos em Azlante para enfrentar ameaças maiores dos alghollthus, e podem ser somente uma questão de tempo até as rigorosas tradições do Pináculo mudarem.

Reinos Submarinos

As vias navegáveis da região do Mar Interior são bem mais povoadas abaixo do que são acima. Culturas inteiras se espreitam sob as ondas, muitas vezes desconhecidas por seus vizinhos costeiros até emergirem da água para comerciar — ou para arrastar prisioneiros às profundezas salgadas. Os povo-sereias é rápido para punir aqueles que atravessam suas fronteiras invisíveis, enquanto os sádicos goblinoides grindylows e as astutas estrigas do mar amam espalhar destruição em assentamentos litorâneos. Outras culturas aquáticas são mais cooperativas; por exemplo, não é incomum locathahs curiosos — humanoides parecidos com peixes — comerciarem com navios ou agirem como guias através de águas perigosas. Cecaelias com seus tentáculos frequentemente agem como mercenários ou comerciantes nômades, viajando de porto em porto liderando grupos de arraias carregadas com objetos recuperados das profundezas. E há uma abundância de coisas a serem recuperadas — graças à devastação da Queda de Terra, o fundo do Mar Interior está cheio de ruínas submersas de cidades élficas e dos povos-serpente, assim como incontáveis navios naufragados. Ao sul, em direção a Jalmeray, as águas rapidamente se tornam mais perigosas, com criaturas como os iku-tursos, assemelhados a enguias, capturando tripulações inteiras de navios para o comércio submarino de escravos.

O mar onde o Oceano Arcadiano encontra Avistânia e Garunde é frequentemente pensado como dois corpos separados. Ao norte, o Mar Fumegante — assim chamado pela névoa que se ergue de suas águas frígidas — torna o local perigoso. Embora varisianos litorâneos e os ulfenos do Arquipélago Liga de Ferro dependam do mar para sobreviver, todos sabem que suas águas congelantes podem matar tão rapidamente quanto os krakens, skórias e os diabos marinhos vorazes que afligem navios se aventurando longe demais das ilhas que os abrigam. No sul, o Mar Febril é mais quente, mas tão perigoso quanto. Para cada grupo submarino amigável, como esquadrões de tritões caçados de krakens, há criaturas como os adaros adoradores de tempestade que sacrificam prisioneiros para o Olho de Abendego. Ainda assim, frequentemente vale a pena se arriscar nas águas tropicais, e mergulhadores de resgate mágicos operando a partir de Vidrian e das Terras Kaava fazem bastantes negócios em artefatos e tesouros tirados de frotas naufragadas ou do apocalipse pantanoso das Terras Encharcadas.

A seguir são apresentadas alguns assentamentos submarinos notáveis na região.

Economia

Embora o Mar Interior fique alvoroçado com o comércio, muitas das nações do Oceano Arcadiano estão frequentemente mais interessadas em conseguir o que precisam. Somente os mercadores mais corajosos fazem negócios nos portos piratas dos Grilhões e, dada a tendência dos locais em pagar com a espada, muitos desses navios mercantes são tão cheios de mercenários quanto as embarcações dos próprios piratas. Mediogalti é apenas um pouco mais ordenado, ainda que ambos mantenham negócios entre si pelo fato dos piratas serem notoriamente pródigos em gastar suas pilhagens ilícitas. Hermea é forçado a importar a maioria das matérias-primas, mas obtém lucro significante através da exportação de invenções sagazes, inovações mágicas e mercenários especialistas. Em meio a isso, os elfos do Pináculo Mordaz se orgulham em permanecer totalmente autossuficientes.

TENGU COMEDOR DE MAU-OLHADO

AVENTURANDO-SE SOB O MAR

Este item é útil sob as águas.

LANTERNA DE ÁGUA-VIVA ITEM 0

Preço 2 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Esta água-viva bioluminescente brilha tanto quando velas, existe em uma variedade de cores e pode agir como lanternas vivas. Elas secam e morrem se forem removidas da água por mais de 1 hora mas, desde que tenham acesso à água salgada, normalmente podem sobreviver por até 1 ano ao alimentar-se de micronutrientes. Raramente, uma lanterna de água-viva bem tratada pode viver mais e potencialmente desenvolver uma iluminação mais forte ou habilidades adicionais.

GHOLINOM, A PASSAGEM EXTERNA

Desde o começo da história, os estranhos alghollthus têm trabalhado em segredo sob as águas, traçando planos que outras criaturas frequentemente acham incompreensíveis — pelo menos até ser tarde demais para impedi-los. Somente uma coisa fica clara para todos: qualquer tentativa grande o suficiente de reunir uma cidade de alghoullthus naturalmente independentes deve ter consequências desastrosas para outros. E assim é em Gholinom, no fundo de uma fossa oceânica a oeste de Rahadoum. Tanto fábrica quanto cidade, suas torres montanhosas retorcidas têm assomado sobre respiradouros vulcânicos por milênios, reunindo energia mágica e geotérmica que crepita em anéis magenta ao redor delas enquanto fumaça negra sai de suas pontas. Conduítes de pedra e metal celeste enchem os palácios e laboratórios dos mentores de muitos olhos e seus apavorados estudiosos escravizados, todos levando a um grande portão circular no centro da cidade. Apelidado de Passagem Externa, este portal consiste de quatro anéis concêntricos, cada um rotacionando em direção oposta aos que estão ao seu redor e feito de um metal celeste diferente — abysum, djezet, oricalco e inubrix. Este portal nunca se abriu, apesar de escravos mais confiáveis (ou oprimidos) com conhecimento do portal sugerirem que ele se destina a conduzir até um reino além do tempo e espaço o qual seus mestres se referem como Último Mar. O projeto inteiro era secreto até recentemente, quando o Professor Karnvale Havillip, um halfling capitão de ventura que se acreditava ter se perdido em um naufrágio anos atrás, retornou para a Grande Loja em Absalom narrando um conto angustiante de fuga e um aviso de que, após eras de preparação, a Passagem Externa pode estar prestes a ser aberta.

IRIM

Construída às margens da costa além de Ravounel, esta cidade de elfos aquáticos se escondeu dos habitantes da superfície por séculos, comunicando-se somente com os elfos do Pináculo Mordaz. Meio escondida por florestas verticais de algas, suas elegantes habitações nos penhascos se conectam a um sistema de cavernas muito mais antigo que tem sido habitado pelos místicos elfos desde antes da maioria dos elfos ter retornado de Sovyrian. A maioria dos residentes de Irim levam vidas pastorais cuidando de rebanhos de isópodes ou coletando comida e neurotoxinas de fazendas de anêmonas. A cidade é governada pelo Riftia, um coletivo de estudiosos que vivem no fundo de túneis inundados, inalando substâncias químicas de respiradouros ativos e lendo presságios nos movimentos de poliquetas semissencientes. Recentemente, os elfos do Riftia chocaram seus constituintes ao realizarem contato secreto com o continente — especificamente os líderes da nova nação de Ravounel, oferecendo a secretamente ajudar essa nação a proteger seus portos de ataques piratas. Em troca, os elfos insistem que Ravounel os ajude a localizar um artefato misterioso chamado *Catalisador Lornoc* e que, sob quaisquer circunstâncias, eles não devem permitir qualquer elfo da superfície ficar sabendo sobre a empreitada.

KIENEK-LI

Posicionada próxima da Ilha de Kortos, a cidade submersa de Kienek-Li é o assentamento de branquiários mais conhecido na região. A parte mais antiga da cidade, chamada de Clareira de Ossos, se ergue de um recife vivo, com seus prédios feitos de ramificações branqueadas e esqueléticas de corais enormes. O resto da cidade, chamado de Boia, consiste de um alastramento de estruturas de madeira ancoradas no fundo do mar por correntes pesadas;

MESTRE VELADO

o labirinto de passagens é acessível de todas as direções neste ambiente onde para cima e para baixo pouco importa.

Tradicionalmente, Kienek-Li faz a maior parte de seu comércio na superfície com a cidade de Escadar. Entretanto, recentemente o governante recém-eleito de Kienek-Li, Senhor do Mar Amodjun, confundiu tanto os habitantes de Absalom como de Kienek-Li ao declarar que a cidade branquiária precisa de vínculos diplomáticos e econômicos com outras nações. Em busca desse objetivo, o governo começou a contratar mercenários não-absalomianos para proteger as carruagens mágicas cheias de água de seus diplomatas em suas jornadas.

Ruínas Azlanti

As lendas do Mar Interior frequentemente colocam qualquer localização suficientemente maravilhosa nas ruínas de Azlante, e a verdade é que mesmo após milênios de degradação, os locais reais descobertos por exploradores são tão mágicos quando suas lendas. Muito do conhecimento inicial da região do Mar Interior sobre o império perdido veio do famoso Pathfinder Durvin Gest. Aprofundando em um templo no mar azlanti chamado de Casa dos Éons, ele descobriu não somente um vasto tesouro de *pedras eônicas* mas também um livro de metal gigante chamado de *Infalabulum* que descrevia muitas maravilhas do império e suas localidades, guiando as futuras explorações de Gest e da Sociedade Pathfinder.

A mais maravilhosa das ruínas de Azlante é sua antiga capital, a Cidade dos Portões Dourados. Dita como sendo literalmente a cidade perfeita, conferida por Abadar como um exemplo para o Plano Material, a metrópole na encosta da colina foi destruída por um impacto direto durante a Queda de Terra; seu Palácio Imperial e o Trono de Vidro foram destruídos, e muito da cidade afundou sob as águas. Hoje, as partes submersas de suas ruínas são protegidas por alghollthus ciumentos — os monstros ichthyoides inteligentes que governam as profundezas — enquanto dragões e demônios antigamente presos se esgueiram nas partes secas.

Uma das poucas cidades a sobreviver à Queda de Terra — após uma adaptação — é Acrolan, a primeira das Sete Cidades Secretas criadas como refúgios para os psíquicos Adeptos Ascendidos. Embora as torres e palácios de vidro colorido de Acrolan tenham sido destruídas, a verdade secreta é que a terra arruinada era somente um monumento à cidade real, que fica por trás dela no Plano Etéreo. Dentro de templos quebrados, os Adeptos Ascendidos que outrora povoaram Acrolan, agora distorcidos como aparições cheias de ódio pelo trauma do fim de sua civilização, ainda esperam por aqueles que conseguem passar nos testes para ascender à cidade verdadeira e lutar com seus mestres pela sua vasta riqueza.

A cidade-templo de Bilith-Vel é governada pela monstruosidade morta-viva Rezallian, um dragão lunar que foi horrivelmente distorcido pela morte de sua soberana Acavna, a deusa azlante da lua e da batalha. A morte de Acavna durante a Queda de Terra deixou Rezallian responsável pelo que restou da população da cidade: azlanti degenerados em morlockes ou reerguidos como draugr, e plateumintes gigantes cheios de tentáculos vindos do outro lado da lua. As torres e estátuas de Bilith-Vel à deusa morta foram em parte submergidas sob as águas, mas ainda estão conectadas por pontes elevadas.

Mas nem todos os locais azlanti mais notáveis são assombrados por sobreviventes. A Rocha de Aroden era uma das mais altas montanhas de Azlante antes da Queda de Terra, quando foi remoldada em uma mera ilha; lá, Aroden e seus seguidores construíram navios para velejar ao leste e iniciar uma nova civilização. Hoje, a ilha está cheia de fadas assassinas que se opuseram a Aroden na época, governadas por Ugurskogg, uma entidade aterrorizante dos dias mais antigos do planeta. E sem estar marcado em qualquer mapa, as fabulosas Torres do Paraíso, que outrora foram a rota secreta de Azlante para alcançar as estrelas, ainda permanecem secas em seu deserto salino, protegidas por um esporo mu que espera reunir poder para retornar para casa em um mundo distante.

Aventurando-se sob o Mar

Este item é útil sob as águas.

Nadadeiras — Item 0

Preço 5 po
Uso sapatos vestidos; **Volume** L

Estas nadadeiras se prendem aos seus pés como sapatos apertados — vestir ou remover o item requer três ações de Interagir. Enquanto vestidos, você recebe +1,5 metros de bônus de item na distância que se move quando rolar Atletismo para Nadar, mas não quando usar uma Velocidade de natação, e sofre –3 metros de penalidade de item em sua Velocidade.

A Boia

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região dos Altos Mares.

ALISTADO POR PRESSÃO — BIOGRAFIA

Você foi forçado ao serviço como marinheiro contra sua vontade. Talvez você tenha sido punido por um crime, selecionado para o serviço militar, esteja pagando uma dívida ou simplesmente foi abduzido. Embora fosse inicialmente treinado como um simples serviçal, você pode depois ter estudado sob a tutela de um dos especialistas da embarcação;

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Navegação. Você recebe o talento de perícia Profissional Experiente.

ASPIRANTE A CAPITÃO LIVRE — BIOGRAFIA

Você pretende se unir aos Capitães Livres dos Grilhões e aprendeu tudo que precisa saber sobre navegar e mandar nas pessoas ao redor. Agora, você só precisa de uma tripulação e um navio.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e Saber de Navegação. Você recebe o talento de perícia Coagir Grupo.

ENTUSIASTA SUBMARINO — BIOGRAFIA

Você ama mergulhar e explorar o mundo sob as águas, e longos períodos de natação o treinaram para se mover mais facilmente pela água. Você também é fascinado por criaturas e culturas submarinas – e pode até mesmo ter o traço de uma delas em sua linhagem.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Atletismo e Saber de Oceanos. Você recebe o talento de perícia Saqueador Subaquático.

ESTUDIOSO DOS ANTIGOS — BIOGRAFIA

Você é fascinado com o Império Azlanti perdido e se dedicou a buscar e estudar todo artefato quebrado ou fragmento de conhecimento remanescente, seja em uma empreitada acadêmica ou simplesmente pela alegria de caçar tesouros.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Arcanismo e Saber de Azlante. Você recebe o talento de perícia Identificação Rápida.

EXPATRIADO HERMEANO — BIOGRAFIA

Você foi exilado de Hermea, talvez por conta própria ou talvez porque não corresponde às expectativas. Entretanto, você carrega consigo alguns dos benefícios da excelente educação proporcionada por sua cidadania.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Dragões. Você recebe o talento de perícia Treinamento em Perícia.

HERDEIRO DO LOUVA-A-DEUS — BIOGRAFIA

Pelo menos um de seus parentes é um membro dos notórios assassinos Louva-a-Deus Vermelhos, matadores de aluguel impiedosos que raramente falham em cumprir seu trabalho. Seja de propósito ou por simples exposição, você foi treinado desde jovem na arte de perseguir e matar pessoas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Furtividade e Saber de Assassinos. Você recebe o talento de perícia Certeza em Furtividade.

SOBREVIVENTE DA TEMPESTADE — BIOGRAFIA

Através de sorte ou habilidade, você conseguiu sobreviver a um desastre marítimo catastrófico, como um naufrágio ou ser jogado para fora do navio. Você possui um sentido aguçado para o clima ou situações similares às quais você escapou.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber de Clima. Você recebe o talento de perícia Forrageador.

Assassino do Louva-a-Deus Vermelho

Você é um assassino do Louva-a-Deus Vermelho, admitido pela divindade louva-a-deus e jurado a perseguir sua presa até o fim do mundo ou além.

DEDICAÇÃO DE ASSASSINO DO LOUVA-A-DEUS VERMELHO — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em sabres serrilhados, divindade é Achaekek, tendência ordeira e má, membro dos assassinos do Louva-a-Deus Vermelho; **Acesso** Você é da Ilha Mediogalti.

Você aprendeu como perseguir seus adversários e matá-los com um sabre serrilhado. Você se torna treinado em Furtividade e Saber de Assassinos; se já for treinado, você se torna especialista. Sempre que sua proficiência em qualquer arma aumenta para especialista ou além, você também recebe essa nova proficiência com sabres serrilhados.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de assassino do Louva-a-Deus Vermelho.

MAGIA BÁSICA DO LOUVA-A-DEUS VERMELHO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos treinado em Religião, Dedicação de Assassino do Louva-a-Deus Vermelho

Você aprendeu magia divina limitada de seu treinamento como Louva-a-Deus Vermelho. Você recebe a atividade Conjurar uma Magia. Você é um conjurador preparado, capaz de preparar dois truques mágicos e uma magia de 1º nível por dia. Você prepara estas magias a partir de um grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho, similar ao grimório de um mago, contendo três truques mágicos e duas magias de 1º nível. Todas as magias em seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho, deste talento e de posteriores, devem ser magias de ilusão ou transmutação da lista de magias arcanas ou uma magia da seguinte lista: *bruma obscurecente*, *clariaudiência*, *clarividência*, *escuridão*, *golpe certo*, *modificar memória*, *paralisar*, *porta dimensional* e *ver invisibilidade*. Independentemente da tradição mágica usual da magia, todas as suas magias de assassino do Louva-a-Deus Vermelho são magias divinas, assim como quaisquer magias de foco de Louva-a-Deus Vermelho que você obtiver.

Você pode preparar dois truques mágicos e uma magia de 1º nível a cada dia a partir das magias encontradas em seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho. Você é treinado em rolagens de ataque de magia e em CDs de magia para conjurar magias divinas. Seu atributo chave de conjuração para estas magias é Carisma.

MAGIA AVANÇADA DO LOUVA-A-DEUS VERMELHO — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Magia Básica do Louva-a-Deus Vermelho

Seu treinamento mágico de Louva-a-Deus Vermelho foi aprimorado. Adicione duas magia de 2º nível ao seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho. Você recebe um espaço de magia de 2º nível que pode usar para preparar uma magia a partir de seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho.

No 8º nível, adicione duas magia de 3º nível ao seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho. Você recebe um espaço de magia de 3º nível que pode usar para preparar uma magia a partir de seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho.

No 10º nível, adicione duas magia de 4º nível ao seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho. Você recebe um espaço de magia de 4º nível que pode usar para preparar uma magia a partir de seu grimório de assassino do Louva-a-Deus Vermelho.

MORTALHA CARMESIM — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Assassino do Louva-a-Deus Vermelho
Frequência Uma quantidade de vezes por dia igual à sua quantidade de talentos de classe do arquétipo assassino do Louva-a-Deus-Vermelho

Você se envolve em um véu de brumas vermelhas por 1 minuto. Enquanto a mortalha estiver ativa, você adquire cura acelerada igual à metade de seu nível. Você por Interagir com a mortalha, girando-a ao seu redor para recebe +1 de bônus de circunstância na CA até o início do seu próximo turno. Finalmente, se morrer enquanto a mortalha estiver ativa, você pode escolher fazer seu corpo inteiro desaparecer em uma bruma vermelha, deixando somente seus equipamentos para trás; você faz esta escolha quando ativa Mortalha Carmesim.

FORMA DE LOUVA-A-DEUS — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Magia Básica do Louva-a-Deus Vermelho

Você recebe a magia de foco *forma de louva-a-deus*. Se ainda não possuir, você adquire uma reserva de foco com 1 Ponto de Foco, que você pode Refocar ao orar para Achaekek ou pesquisando sobre seu alvo designado.

MAGIAS DE FOCO DE ASSASSINO DO LOUVA-A-DEUS VERMELHO

FORMA DE LOUVA-A-DEUS — FOCO 4

INCOMUM | POLIMORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Conjuração ◆◆ somático, verbal
Duração 1 minuto

Você se torna um louva-a-deus. Você recebe os benefícios de *forma de inseto*, elevada para o nível de *forma de louva-a-deus*, e pode transformar-se somente em um louva-a-deus.

Cheliax Antiga

Nações

CHELIAX (OM)
Monarquia Diabólica
Capital: Egorian (82.100)

NIDAL (OM)
Teocracia Militarista
Capital: Pangolais (18.900)

ISGER (ON)
Estado Vassalo de Cheliax
Capital: Elidir (11.900)

RAVOUNEL (CB)
Confederação Emergente
Capital: Kintargo (12.500)

Povos

Gnômico
Goblin
Halfling
Nidalês
Taldano
Varisiano

Idiomas

Comum
Gnômico
Goblin
Halfling
Infernal
Língua-das-Sombras
Varisiano

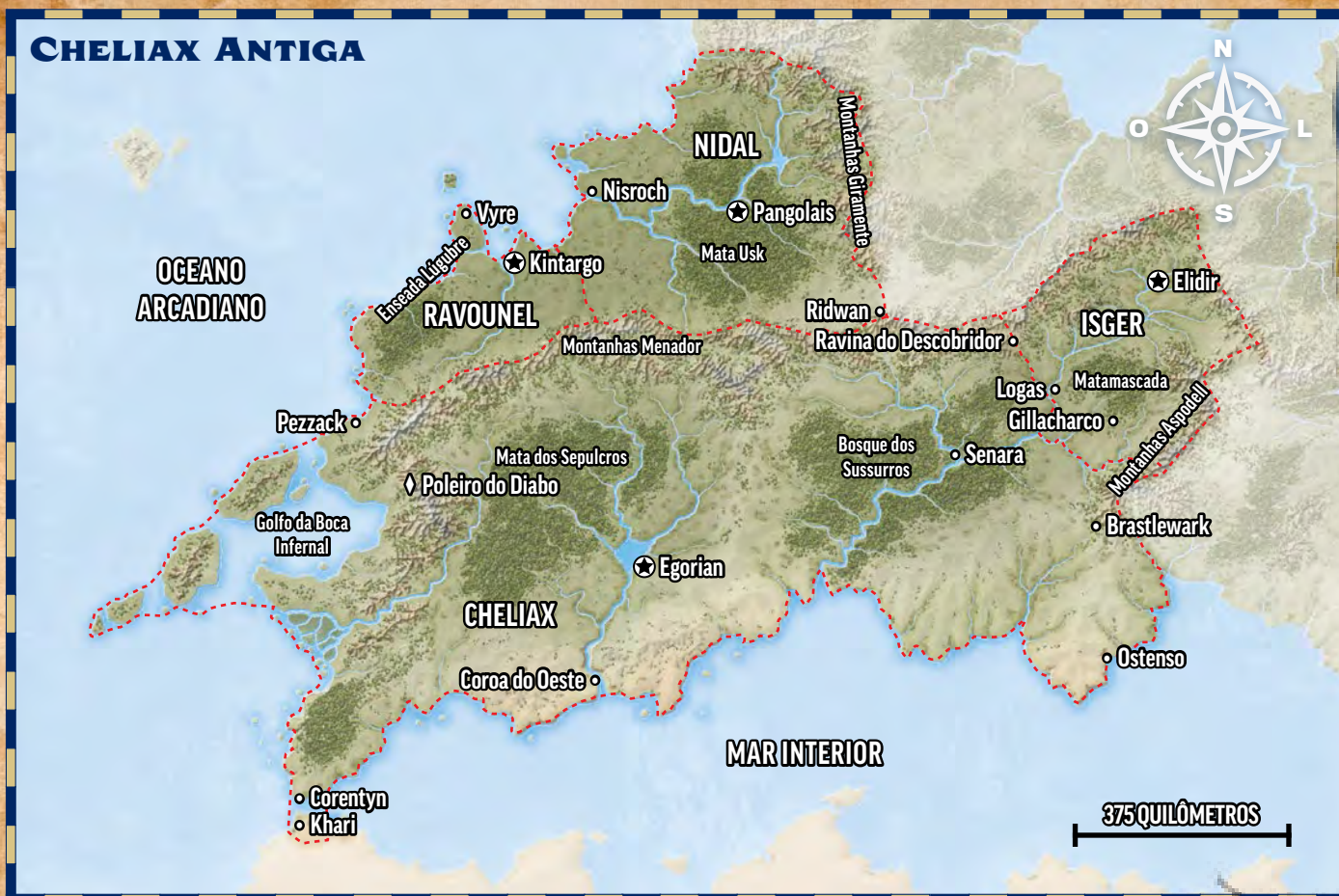
Facções

Atiçadores
Cavaleiros Infernais
Rede da Campânula

Religiões

Asmodeus
Norgorber
Desna
Shelyn
Erastil
Zon-Kuthon

Recursos

Álcool/Drogas
Armas/Armaduras
Especiarias/Sal
Frutos do Mar
Gado/Couros
Joias/Gemas
Madeira
Mercenários
Minérios
Navios
Produtos de Luxo
Tecidos

LINHA DO TEMPO

–5293 CA Em meio à devastação da Queda de Terra, três nidaleses senhores dos cavalos descobrem Zon-Kuthon e aceitam sua barganha de servidão eterna em troca da salvação de seu povo. Eles se tornam o Trino Negro, e Nidal se torna domínio do Senhor da Meia-Noite.

1673 CA Vyre é fundada por colonizadores de Corentyn na esperança de escapar das restrições de Taldor.

2133 CA Taldor consolida vários territórios de tribos conquistadas na recém-reconhecida província de Isger.

3007 CA Os limites de Cheliax são traçados, e ela é formalmente designada como uma província de Taldor.

4081 CA Sob Aspex, o Parcimonioso, Cheliax declara sua independência de Taldor. Andoran, Galt e Isger são rapidamente anexados à nova nação em uma série de tomadas de poder coletivamente apelidadas de Conquista do Parcimonioso. Cheliax começa a sobrepor Taldor como o principal poder e influência cultural em Avistânia.

4305 CA O Imperador Chelixe Haliad III começa a Guerreterna e ordena uma incursão chelixe em Nidal.

4338 CA Sob ordens do Trino Negro, Nidal se rende a Cheliax.

4576 CA A Ordem da Roda, primeira das ordens dos Cavaleiros Infernais, é fundada em Coroa-do-Oeste.

4606 CA Após a morte de Aroden, Cheliax entra em guerra civil. Molthune e Korvosa se separam nos anos seguintes.

4640 CA A Casa Thrune, apoiada por Nidal e um pacto com o Inferno, emerge vitoriosa da Guerra Civil Chelixe. A Rainha Abrogail I institui o diabolismo por todo país, e a Igreja de Asmodeus é declarada a

No passado um dos maiores impérios humanos em Avistânia, Cheliax declinou significativamente em poder e influência ao longo do último século. Quando o deus Aroden morreu, Cheliax entrou em uma revolta social e, logo após, guerra civil. Vendo uma oportunidade de tomar o poder a partir do caos, a Casa Thrune, que há muito praticava as artes sombrias do diabolismo em segredo, entrou em um pacto aberto com os poderes do Inferno. Apoiada por legiões de diabos, os exércitos temíveis da própria casa e o suporte dos invocadores de sombras da terra vizinha de Nidal, a Casa Thrune erradicou seus inimigos e reivindicou o trono chelixe. Após sua vitória, a Casa Thrune impôs mudanças radicais, remoldando Cheliax em um império infernal. Atualmente em Cheliax, as histórias oficiais são pouco mais do que propaganda sancionada pelo estado, o governo administra uma burocracia impiedosa e confusa devotada a elevar os cruéis e esmagar os fracos, e em Egorian, onde outrora haviam rosas brancas, agora florescem voluptuosos campos de flores negras aveludadas.

Todavia, apesar de toda sua insistência em disciplina e autoridade, o governo da Casa Thrune não é inconteste. A cidade de Coroa-do-Oeste, em particular, a bastante tempo tem sido lar para dissidentes moderados e corrupção do submundo, o que veio à tona quando o Conselho de Ladrões foi desmascarado e desfeito cerca de uma década atrás. Ainda mais recente, duas grandes rebeliões — uma bem-sucedida e outra não — mudaram dramaticamente o equilíbrio de poder e enfraqueceram o domínio da Casa Thrune na região. Ainda assim, a infernal Cheliax permanece como uma nação imensamente rica, influente e bem armada, e o governo da Casa Thrune continua a guiar não somente sua própria terra, mas também os destinos das nações além de suas fronteiras. Isger, Nidal e o recém-independente Ravounel mantêm laços estreitos e intrincados com o império dos diabos.

Devastado por anos de guerra implacável seguidos por séculos de exploração em um governo quase colonial, Isger permanece um vassalo subordinado a Cheliax. Seu governo é mantido em rédea curta e possui pouca autonomia para traçar seu próprio curso. Contudo, no interior, longe do olhar atento da Casa Thrune, algumas cidades isgeri estão desenvolvendo suas próprias alianças improváveis para sobreviver.

A nação sombria de Nidal também se considera aliada de Cheliax, mas sua posição é quase oposta a Isger. Mergulhada em milênios de magia sinistra e na religião cruel de Zon-Kuthon, Nidal não se considera vassala, mas sim uma nação conselheira próxima e valiosa para um amigo com mentalidade afim e que poderia, talvez, se beneficiar de um pouco de bajulação para se tornar ainda mais cruel.

Ravounel, por outro lado, rompeu com Cheliax alguns anos atrás e se declarou como uma nação independente. Mesmo após ser formalmente reconhecida como um estado livre, Ravounel descobriu que não consegue escapar por completo da influência de sua antiga governante. Cheliax mantém Ravounel presa contra o mar, e a dominação econômica e diplomática do império antigo na região é tão completa que, apesar de possuir proteção sobrenatural contra incursão militar direta, Ravounel deve permanecer nas boas graças de Cheliax para sobreviver. Por hora, a Casa Thrune parece inclinada a aceitar a independência de seu antigo arquiducado como um fato lamentável, mas incontestado e tem lidado de forma imparcial com Ravounel. Contudo, como muitos em ambos os lados estão cientes, a misericórdia de um diabo é inconstante e sua memória é longa. Caso algumas poucas circunstâncias delicadas mudem, a independência repentina de Ravounel pode ser revertida subitamente.

Cheliax

Por mais de meio milênio, Cheliax Imperial foi o poder dominante por toda Avistânia. Quando o Rei Aspex, o Parcimonioso separou Cheliax de Taldor, anexou Andoran e conquistou Isger e Galt, ele começou uma era de glória que durou séculos que viu a influência chelixe — política, cultural e militar — se espalhar pelo continente. Fortalecido pelo favorecimento de Aroden, deus patrono da humanidade, o império ascendeu para se tornar uma joia da civilização humana, uma honra mantida incontestável por séculos. A era dourada de Cheliax se encerrou com a morte de Aroden. Na turbulência que se seguiu, a diabolista Casa Thrune fez um pacto infernal com os poderes do Inferno, sendo que os termos desse acordo permanecem profundamente secretos. Entretanto, o resultado dessa grande barganha ainda reverbera pelo mundo. Aliada com as legiões de ínferos de Asmodeus, a Rainha Abrogail I tomou o poder, iniciando uma dinastia que tem mantido o trono chelixe por quase um século.

A MATAMASCADA

Hoje, Cheliax é um império diminuído, mas orgulho, reconhecido por seus vinhos, óperas e arquitetura gloriosa, mas também pelos diabos em suas ruas e a crueldade de suas leis. Sob o governo dos Thrune, os pobres são cruelmente oprimidos, crimes são punidos com excruciações e execuções públicas agonizantes e a escravidão é comum e severamente praticada, sem nenhuma das proteções legais que existiam nos tempos de Aroden. A igreja de Asmodeus é a religião do estado, e outras fés são permitidas apenas com consentimento da Casa Thrune.

Contudo, Cheliax também é um reino de alto refino, artes estonteantes e sofisticadas e um esplendor inegável, tanto em locais públicos como privados. A elegância polida de Egorian, os movimentados estaleiros navais de Ostenso e a magnificência da antiguidade de Coroa-do-Oeste — mesmo com os danos da recente rebelião daquela cidade apenas parcialmente reparados — estão entre as maravilhas da civilização humana. Os teatros de ópera, palácios e catedrais do império são incomparáveis em seu esplendor, mesmo que as resplandecência das catedrais de Asmodeus possuem um aspecto resolutamente sinistro. Os cidadãos de Cheliax tendem a ser ambiciosos, educados e formidavelmente inteligentes; eles lidam com diabos como iguais ou até mesmo tratam os infernais como seus inferiores, nunca abordando os poderes do Inferno como suplicantes abjetos.

Nem todos os cidadãos do império são afeiçoados a ínferos, embora estrangeiros às vezes assumam o contrário. As várias ordens de Cavaleiros Infernais se modelam espelhados na disciplina implacável e leis inflexíveis do Inferno, mas não veneram diabos e, na verdade, requerem que recrutas (conhecidos como armígeros) ganhem a cavalaria ao matar um diabo em combate individual. Adicionalmente, Iomedae, a deusa cavalheiresca dos cruzados, nasceu em Cheliax, e a fé justa da Herdeira permanece forte aqui apesar dos eventos recentes exacerbando a longa tensão entre a igreja de Iomedae e a de Asmodeus.

Além disso, como a cultura chelixe valoriza brilhantismo em tudo que persegue, e como seus nobres estão perpetuamente se esforçando para ascenderem perante os outros, ela se considera mais meritocrática do que muitas sociedades em Golarion. Indivíduos talentosos nascidos em classes baixas sempre podem encontrar patronos dispostos a promover suas carreiras em troca de lucros ou glória refletida, e

religião do estado de Cheliax. Galt e Andoran rompem com Cheliax nas décadas seguintes.

4697–4701 CA As Guerras de Sangue Goblin devastam Isger. Muito da Matamascada é queimada.

4715–4716 CA Duas rebeliões irrompem simultaneamente em Cheliax. Os Corvos Prateados ascendem em Kintargo, e acabam formando a nação de Ravounel e forçando Cheliax a reconhecer sua soberania. Enquanto isso, a Reclamação Gloriosa tenta purificar e reivindicar as terras centrais de Cheliax em nome de Iomedae. Após um ano de lutas, a Reclamação Gloriosa é esmagada e seus líderes executados em tortura pública.

4717 CA Lorde-Prefeita Jilia Bainilus de Kintargo assume como a primeira governante de Ravounel, adotando o título chelixe pré-Thrune de "Domina".

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

DOMINA JILIA BAINILUS

A governante de Ravounel é uma líder esperta e decidida cuja perspectiva tem sido informada de maneiras inusitadas por experiências extraordinárias.

O TRINO NEGRO

Jurados à servidão eterna para Zon-Kuthon, os membros do Trino Negro têm governado Nidal desde os dias da Queda de Terra.

RAINHA ABROGAIL THRUNE II

Governante implacável e eficaz, a Rainha Abrogail tem se provado uma líder forte e mantido o poder de Cheliax mesmo frente a muitos reveses.

ARQUICONDESSA LEVISVIA VASVION

Esta nobre egoriana foi instrumental para reunir forçar e acabar com a Reclamação Gloriosa. Seu papel em encontrar traidores lhe garantiu uma aclamação considerável em Cheliax.

frequentemente podem casar ou subornar seu caminho para obterem títulos próprios no tempo certo. Ainda, os Cavaleiros Infernais oferecem uma imediata ascensão para aqueles que se provam em serviço. Entretanto, Cheliax também é impiedosa em impor a desvantagem de sua “meritocracia”: aqueles azarados o suficiente para não terem as qualidades que eles valorizam são tratados como completamente desprezíveis, não merecedores até mesmo da dignidade básica.

Ademais, esta suposta meritocracia se aplica somente a humanos. Halflings, crias do inferno e os alados estriges são deixados completamente de fora das oportunidades. Halflings chelixes são quase todos servos ou escravos, tratados com um desdém peremptório. Crias do inferno, que são descendentes de humanos com sangue inferal, são considerados em uma posição ainda mais baixa, pois são vistos como frutos de um lapso abominável no autocontrole enquanto lidam com ínferos. Os raramente vistos estriges — humanoides enigmáticos de asas negras — são comumente considerados brutos, quase incapazes de manter um idioma.

Estas e outras contradições em sua natureza tornam Cheliax uma das nações mais complicadas do mundo. Essas contradições têm se destacado ainda mais ao longo da última década, que não tem sido boa para o império infernal. Embora ainda seja poderoso, Cheliax tem sofrido vários reveses contundentes. Eles perderam uma grande armada nos Grilhões, um golpe significante ao poder naval chelixe que colocou um fim, ao menos temporariamente, às esperanças de Cheliax se expandir na Vastidão Mwangi. Em seguida, uma violenta rebelião autoproclamada de Reclamação Gloriosa surgiu em Coroa-do-Oeste, causando uma inquietação social generalizada antes das forças da Rainha Abrogail serem capazes de esmagar os rebeldes e restaurar a ordem. Embora a fé de Iomedae não tenha sido proibida por lei em Cheliax após a derrota da Reclamação Gloriosa, ela é vigiada mais de perto, e seus aderentes aprenderam a não criticar a rainha mesmo nos termos mais brandos. Simultaneamente à Reclamação Gloriosa, uma segunda rebelião irrompeu no Arquiducado de Ravounel, que se declarou como uma nação independente — um remédio amargo que a Casa Thrune foi forçada a engolir para não sofrer consequências inaceitáveis.

Todos estes golpes forçaram Cheliax a uma posição mais precária do que ocupava nos primeiros dias da Ascendência Thrune. Os inimigos do império, mais notavelmente Andoran, o cercam avidamente, esperando por uma chance para dar o bote. Entretanto, eles podem descobrir que Cheliax permanece um adversário astuto e perigoso, e que suas fraquezas podem ser deliberadamente exageradas como uma manobra para atrair os tolos.

BOSQUE SUSSURRANTE

Esta floresta vasta e antiga no centro das terras do império permaneceu amplamente intocada apesar dos séculos de assentamento ao seu redor. Foras-da-lei desesperados às vezes buscam refúgio sob suas copas, mas acabam encontrando infortúnio medonho. O folclore local afirma que uma ameaça estranha espreita no Bosque Sussurrante, e é sabido que diabos caçam em suas profundezas. Rumores dizem que há um portal para o Inferno no Matagal das Cicatrizes próximo do centro da floresta, mas ninguém que se aventurou a aproximar-se deste portal jamais retornou.

POLEIRO DO DIABO

Este pico rígido de rochas vermelhas vertiginosas e desfiladeiros estreitos é o lar dos estriges, que em Cheliax possuem uma reputação exagerada de selvageria e xenofobia. Por séculos, chelaxianos evitaram os platôs e pilares áridos de Poleiro do Diabo, mas a descoberta recente de prata na região incitou um novo interesse — e novas hostilidades entre os estriges nativos e humanos intrusos, que o governo chelixe tem contido somente parcialmente.

Isger

Desde sua fundação, Isger tem sido um estado vassalo. Formado com a conquista da área de Taldor, séculos depois foi anexado por Cheliax na Conquista do Parcimonioso de 4081. Ao contrário de outros domínios de Cheliax, Isger não se libertou durante a Ascendência Thrune, e permanece subjugado até hoje. Entretanto, há sinais que a negligência e exploração que tem caracterizado o relacionamento de Isger com seu estado patrono está começando a dar espaço para uma nova era de um envolvimento mais próximo, para melhor e para pior.

O Rio Conerica, que corta Isger de leste a oeste e conecta o comércio marítimo de Cheliax a Druma e ao Lago Encarthan, é vital para a nação. O rio e suas estradas de apoio são chave para a importância regional de Isger, portanto, a maioria de suas forças militares é incumbida de proteger as rotas comerciais de bandidos, monstros e outros perigos. Como viajantes e mercadores dependem muito do Conerica e suas estradas comerciais, assentamentos ao longo do rio — incluindo a cidade capital, Elidir — não são os assentamentos rurais isolados que seus prédios de madeira e arquitetura estranha podem sugerir. Embora seus balaústres entalhados, cortinas de contas de vidro coloridas e placas de friso pintadas de cores vibrantes deem um ar rústico até mesmo para as casas mais finas em Isger, estas cidades são relativamente cosmopolitas.

Entretanto, o interior de Isger tem sido menos afortunado. Historicamente, Isger sempre tem sido tratado como secundária por seus mestres. Taldor e, posteriormente Cheliax, mantiveram Isger como um estado vassalo, extraindo seus recursos naturais e talentos e oferecendo pouco em troca. Como resultado, Isger quase não possui indústrias, fortificações ou desenvolvimento fora da estreita faixa de prosperidade do Rio Conerica. Quando as Guerras de Sangue Goblin de 4697 a 4701 irromperam, elas devastaram uma região que não dispunha de defesas além das valentes milícias locais que foram superadas.

As Guerras de Sangue Goblin viram centenas de tribos goblins, lideradas por comandantes hobgoblins ferozes e disciplinados, ferverem da Matamascada e se espalhar por Isger, destruindo e devorando tudo em seus caminhos. Embora a horda goblin tenha acabado sido repelida por uma aliança sem precedentes entre as forças de Cheliax, Druma e Andoran, o custo em vidas isgeri perdidas e em riquezas foi enorme. Essas perdas continuam a definir bastante do país. Milhares de crianças isgeri ficaram órfãs pela guerra, e seu governo fraco e devastado pela guerra não pôde ajudá-las. Mas a Igreja de Asmodeus se ofereceu para suprir essa necessidade, fundando uma rede de orfanatos para cultivar esses jovens na fé profana do Arquinfernal. Estas crianças começaram bem jovens um treinamento intensivo, capacitando-as a rapidamente dominarem artes difíceis, como o estilo de combate arcano praticado pela Irmandade das Erínias Douradas.

O sucesso dos graduados dos orfanatos rapidamente chamaram a atenção em Cheliax. Com o império antigo enfraquecido e seus inimigos se reunindo, alguns chelaxianos começaram a olhar para Isger em busca de oportunidades de investimento e como uma potencial primeira linha de defesa contra Andoran. A crescente presença chelixe é bem-vinda por alguns e silenciosamente ressentida por outros, mas ninguém pode negar que, talvez pela primeira vez, Cheliax parece ter um sério interesse em fortalecer seu estado vassalo. Há até mesmo rumores de que o administrador de longa data de Isger, Hedvend VI, pode em breve ser forçado a abdicar de seu assento. Embora Hedvend tenha sempre sido um braço direito leal, a Casa Thrune tem expressado impaciência com sua incompetência e um desejo de ver o trono de Isger ocupado por alguém mais capaz. Este rumor tem sido em sua maioria tratado com indiferença em Isger, onde Hedvend é amplamente visto como uma marionete chelixe que não tem interesse nem habilidade de ajudar seu próprio povo. Os restos tomados por mato das cidades massacradas e túmulos não identificados, negligenciados desde as Guerras de Sangue Goblin, permanecem como um testemunho mudo desse fato.

Entretanto, os isgeri não são os únicos a carregarem cicatrizes das Guerras de Sangue Goblin. Os goblins em si pagaram um

CONTRATOS INFERNAIS

Contratos infernais são barganhas mágicas poderosas que diabos usam para obter as almas de mortais. Eles raramente são oferecidos a mortais malignos, cujas almas provavelmente serão condenadas de qualquer forma; eles são dispositivos feitos com o intuito primário de aprisionar almas bondosas e neutras. Todo contrato infernal deve ser assinado em duas cópias, uma que fica em posse do diabo e outra em posse do mortal. Uma vez assinado, um contrato infernal fica absolutamente vinculativo, tendo precedência sobre qualquer outro efeito mágico ou imunidade, e pode ser quebrado somente sob circunstâncias específicas. Todos os contratos infernais especificam um benefício e um pagamento (normalmente a alma do contratante); todos os termos são negociáveis antes do contrato ser assinado, mas irrevogáveis após isso. Contratos infernais podem ser desfeitos ao destruir ambas as cópias do contrato.

ESTRIGE

JRMANDADE DAS ERÍNIAS DOURADAS

Esta ordem monástica exclusivamente feminina é devotada aos ensinamentos de Eiseth, a primeira erínia. Embora tenha sido fundada em Cheliax, a irmandade encontrou maior sucesso em Isger, onde seus orfanatos inculcam garotas em um estilo de combate desarmado inspirado pelo sadismo dos diabos farpados. O objetivo da irmandade em combate raramente é matar, em vez disso preferindo infligir agonia enquanto aleijam e desfiguram suas vítimas. Membras da irmandade devem ser ordeiras e más, ordeiras e neutras ou neutras e más, devendo sempre ser mulheres.

preço terrível por seu triunfo de curta duração. Eles não somente foram massacrados aos milhares em suas batalhas finais como também os exércitos vencedores — e, posteriormente, sobreviventes isgeri vingativos — queimaram grandes trechos da Matamascada para destruir os lares dos goblins. Por estas dificuldades, uma nova tensão surgiu entre as lideranças goblins. Vários chefes goblins, mais brilhantes e previdentes que seus predecessores, formaram uma aliança entre suas tribos e fizeram propostas diplomáticas a assentamentos isgeri próximos. Como as feridas da guerra permanecem vivas, o progresso das tribos é lento, mas eles estabeleceram alguns acordos de defesa mútuos com cidades próximas, e começaram a mudar como os goblins são percebidos na região. As cidades e aldeias rurais de Isger, acostumadas a tomarem suas próprias decisões sem qualquer ajuda de um governo central desinteressado, têm descoberto que alguns destes goblins são aliados mais confiáveis do que seus próprios senhores nominais.

Esta mudança nas relações é conduzida pela necessidade. Mortos-vivos atormentaram estas terras há muito tempo, particularmente em locais remotos como Ravina do Descobridor e as ruínas devastadas por pragas de Gillacharco, onde zumbis putrefatos e esfomeados perambulam pelas casas desmoronadas dos mortos. Cultos urgathoanos proliferam entre campos de batalha encharcados de sangue e os restos enegrecidos de aldeias incendiadas, alimentando-se do medo e dor que ainda perduram nesses locais assombrados. Estas forças malignas têm aumentado seus números e se fortalecido desde as Guerras de Sangue Goblin e, alguns dizem, desde a ascensão de Tar-Baphon. Seja esse rumor verdadeiro ou não, é certo que nem goblins nem humanos podem se dar ao luxo de ignorar por muito mais tempo a maré crescente de mortos-vivos no interior de Isger.

NIDAL

O tempo raramente parece tocar a nação acorrentada às sombras de Nidal. Dez mil anos atrás, quando a Queda de Terra levou o mundo à escuridão, três antigos senhores dos cavalos de Nidal se colocaram à mercê de Zon-Kuthon, o Senhor da Meia-Noite. Eles prometeram que, se o deus a escuridão e da dor intercedesse para protegê-los, eles e todos seus descendentes ficariam eternamente jurados a ele. Zon-Kuthon aceitou a barganha, presenteando o trio com imortalidade amaldiçoada como o Trino Negro e selando o destino de Nidal para sempre. Desde então, todos os nidaleses nasceram sob a fé de Zon-Kuthon, e desde sua infância são ensinados que a dor é sagrada, que o sofrimento é alegria, e que seu maior dever é infinitamente refinar e aguçar essas sensações como sacramentos.

A mão do Senhor da Meia-Noite pesa sobre esta terra. Uma obscuridade sobrenatural cobre Nidal, das sombras das enormes árvores de folhas negras sobre a languidamente cintilante Pangolais às perpétuas nuvens de tempestade sobre a cidade portuária de Nisroque. As cores parecem se esvair conforme alguém se move para o centro de Nidal, deixando o mundo sutilmente monocromático. Com a presença de Zon-Kuthon tão palpável por toda a nação, Nidal nunca se preocupou muito em expandir ou defender seu território. Suas fronteiras são traçadas divinamente, e não mudaram nada desde os dias do pacto do Trino Negro.

A única grande interrupção na história de Nidal foi sua conquista por Cheliax, que impôs um período de reforma e abertura inusitada para a insular nação teocrática. Entretanto, após a morte de Aroden, o relacionamento entre Nidal e Cheliax mudou mais uma vez, com Nidal imediatamente lançado sua

FENDA DA CHAMA SOMBRIA

força total em apoio à Casa Thrune na Guerra Civil Chelixe. Após a Casa Thrune se firmar no poder, a aliança entre Nidal e o regime diabolista se tornou mais forte do que nunca, com agentes de cada país frequentemente servindo o outro. Atualmente, clérigos nidaleses, invocadores de sombras e conselheiros podem ser encontrados por toda Cheliax e suas posses, carregando sua influência para fortalecer o poder da Casa Thrune e, portanto, espalhar sofrimento sagrado por toda a terra.

Enquanto isso, a vida em Nidal permanece muito similar a como sempre foi. A Corte Umbral, a aristocracia tocada pelas sombras de Nidal, governa em nome do Trino Negro. Agentes sombrios fazem valer a autoridade da corte fora das cidades maiores e além. A Corte Umbral é fortemente entrelaçada às outras principais fontes de autoridade de Nidal — a igreja de Zon-Kuthon, os druidas pálidos da Mata Usk e as academias mágicas especialistas que treinam invocadores de sombras e enlaçadores de sombras nidaleses — mas estas organizações são distintas, embora sobrepostas, e seus objetivos às vezes entram em conflito. Isto é particularmente verdade para os druidas da Mata Usk, que veem pouco valor na aliança chelixe e prefeririam direcionar a atenção completa do governo de volta para Nidal.

Fazendeiros, pescadores e artesãos falam bem de Zon-Kuthon da boca pra fora enquanto tentam criar suas pequenas e unidas famílias em suas sombras. Embora muitos possam preferir viver diferentemente, eles tem estado há tanto tempo sob o jugo do Senhor da Meia-Noite que sequer imaginam outra existência — e ter esperança é perigoso nestas terras, especialmente quando uma paz sombria e garantida é a alternativa. A longa estabilidade da nação tem permitido muitas famílias passarem gerações aperfeiçoando suas habilidades, portanto, a vidraria, joias intrincadas e trabalhos de metal ornamentados dos nidaleses são insuperáveis em Avistânia. Adicionalmente, como Nidal é a única civilização no Mar Interior que sobreviveu intacta à destruição da Queda de Terra, ela é um repositório de saber que não existe em nenhum outro lugar do mundo. Até hoje, estudioso de história e religião fazem peregrinações às cidades sombrias de Nidal, enfrentando o regime do Senhor da Meia-Noite em troca da chance de estudar arquivos como nenhum outro na região do Mar Interior.

Bem longe das cidades, nas campinas acinzentadas de Atteran, vive um povo intrépido e orgulhoso que descende dos senhores dos cavalos nidaleses originais e que ainda observa muitas de suas tradições. Estes clãs são famosos pela rapidez e coragem de seus cavalos, que são estimados em todo o Mar Interior. Sua herança e vínculos culturais à antiga Nidal concede aos senhores dos cavalos modernos um grau de liberdade que ninguém mais possui em sua terra tomada pelas sombras, mas nem eles ousam desafiar a Corte Umbral diretamente. Mesmo assim, os Ranchos Atteranos abrigam muitos dos devotos de Desna que se chamam de Sonhadores. Estes idealistas compartilham a esperança secreta e bem guardada de que, algum dia, pode ser possível quebrar o domínio de Zon-Kuthon sobre sua terra.

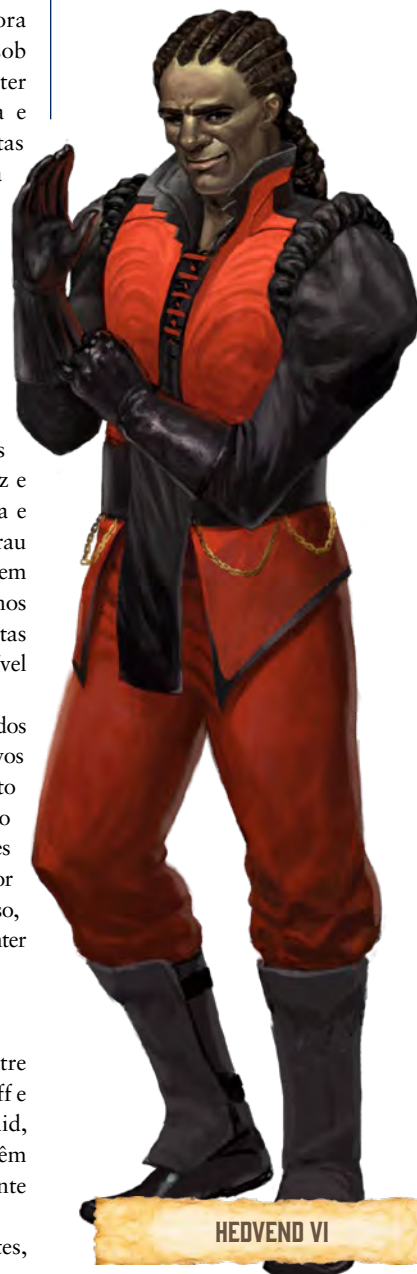
Nidal também é o lar de populações consideráveis de caligni, kayal (também conhecidos como sombrianos), velstracs (ínferos sinistros do Plano das Sombras) e mortos-vivos aversos à luz como vampiros. Caligni são herdeiros de Calignos Antiga, um assentamento azlanti. Eles desenvolveram suas próprias tradições únicas, reunidas de relatos do velho Azlante com os auspícios mais amplos da cultura nidalesa. Kayal, descendentes de humanos que foram há muito abandonados no Plano das Sombras e alterados por sua magia, preferem se mesclar na sociedade humana o máximo possível. Enquanto isso, velstracs e vampiros em Nidal ostentam suas naturezas abertamente e tendam a manter posições privilegiadas, pois mantendo seu poder e terror eles inspiram os outros.

AS MONTANHAS GIRAMENTE

Esta cordilheira íngreme e ameaçadora serve como uma barreira natural entre Belkzen, Nidal, Molthune, Nirmathas e Varísia. As cidades enânicas de Janderhoff e Kraggodan ficam nas Giramente, assim como a nação de Oprak e a Cidadela Vraid, lar dos Cavaleiros Infernais da Ordem do Prego. Além disso, as montanhas mantêm alguns assentamentos notáveis fora do punhado de passagens estrategicamente importantes que ligam uma nação à outra.

As regiões mais selvagens das Giramente são o lar de dragões e tribos de gigantes, assim como de harpias, mantícoras, dragonetes e outros monstros estranhos e

RELAÇÕES

Cheliax é o centro de todas suas relações estrangeiras vizinhas. Sob o governo diabolista da Casa Thrune, ela mantém uma aliança próxima e mutuamente benéfica com Nidal. Antes de seus reveses recentes, Cheliax tratava Isger como uma colônia a ser explorada por seus recursos e, de qualquer outra maneira, desprezada, entretanto, agora que eventos forçaram a Casa Thrune a reconsiderar suas posições, ela está começando a investir mais em desenvolver Isger. As relações chelixe com Ravounel são, sem surpresa, bastante tensas.

HEDVEND VI

MATA USK

A densa Mata Usk cobre o centro de Nidal com suas folhas negras, incluindo a cidade de sombra de Pangolais. Esta floresta antiga foi cuidadosamente moldada e guiada pela fé de Zon-Kuthon por milênios, resultando em uma estranha mata sinistra que não é precisamente "selvagem" como a maioria das florestas indomadas de Avistânia, mas sim nutrida como um jardim de pesadelos.

Sombras de Mata Usk é a ordem druídica jurada aos mistérios da Mata Usk. Todos os membros são albinos, perdendo sua pigmentação natural (se houver) como parte de seu ritual de iniciação. Sua tendência deve ser ordeiro e mau ou neutro e mau, e todos devem adorar Zon-Kuthon.

ferozes. Ruínas antigas, algumas de antes da Queda de Terra, ficam escondidas entre os picos e vales, incluindo algumas maravilhas da perdida Tassilônia.

Ravounel

A última mudança drástica na região de Cheliax Antiga é a independência de Ravounel, que se separou de Cheliax e se declarou como uma nação livre alguns anos atrás. Sob a liderança da Domina Jilia Bainilus, a antiga Lorde-Prefeita de Kintargo, Ravounel fiou a delicada linha definindo sua própria posição como um poder regional e mantendo relacionamentos cordiais, embora tensos, com seus vizinhos. Domina Bainilus também deve preservar a harmonia entre os vários poderes em Ravounel através de meios diplomáticos, já que não possui poder militar para forçar obediência de seus subordinados e não pode se dar ao luxo de afastar quaisquer aliados em seu frágil novo estado. Embora ela tenha se saído de forma admirável até então, a dificuldade de sua posição tem aumentado conforme cresce a tensão entre Cheliax e Andoran.

Ravounel ganhou sua independência por meios inusitados e dramáticos. Um grupo rebelde, os Corvos Prateados, descobriram um documento infernal perdido a tempos, o Contrato de Kintargo, e determinou que seus termos tinham uma brecha que poderia ser usada para legalmente quebrar o domínio da Casa Thrune no Arquiducado de Ravounel. Os Corvos Prateados depuseram o Paraconde Barzillai Thrune — que tinha usado seu assento temporário em Kintargo para tramar traição contra sua própria casa — instalou a Lorde-Prefeita Bainilus como a líder desta nova nação e trabalhou para unir várias facções em Ravounel para apoiá-la. Ao obter o cargo, a Lorde-Prefeita Bainilus escolheu o título de "Domina", um honorífico antigo que tinha caído e m desuso após a Guerra Civil Chelixe. A escolha do título foi feita para sinalizar que Ravounel agora estava fora da hierarquia da Casa Thrune e que ela pretendia governar mantendo os antigos valores chelixes — o que pode ser interpretado como uma repreensão sutil à perversão da Casa Thrune a esses valores, ou como uma indicação de que ela não pretendia repudiar a herança e conexões chelixes de Ravounel. Esta ambiguidade é deliberada e característica da posição de Ravounel.

Vários grupos díspares mantêm influência em Ravounel. Primeiro e acima de todos estão as famílias ricas de Kintargo, que controlam assuntos relacionados à navegação, indústrias estabelecidas e redes de comércio doméstico no novo país. O comércio marítimo é particularmente importante, já que o colapso da Passo Menador tem impedido o comércio terrestre até Ravounel conseguir desimpedir o passo; este é um projeto caro e contínuo, e tem estimulado uma certa quantidade de ressentimento contra os Corvos Prateados, que ganharam a independência da nação em parte por deliberadamente destruírem a passagem para impedir Cheliax de tentar uma tomada militar. Agora que a invasão não é mais um risco imediato, muitos questionam os custos aos quais Ravounel se sujeitou para impedir isso.

Outros grupos influentes no novo reino incluem os elfos aquáticos de Enseada Lúgubre, os estriges da Floresta Ravounel e os pretensos Reis e Rainhas de Vyre, a Cidade das Máscaras. Estes últimos mantiveram o governo de Ravounel a um flerte distante, oferecendo seu suporte esporádico e não confiável sem prometer qualquer aliança formal. Cada um desses grupos oferece bens valiosos, defesas militares e inteligência regional, mas nenhum deles está acostumado a coordenar seus interesses

VYRE

ou atividades com os outros. O novo governo de Ravounel está sempre os bajulando para cooperarem, e às vezes eles se irritam com as exigências. Reuniões do Conselho dos Pares, como os representantes das facções são chamados, podem ser turbulentas.

A Rede da Campânula, um organização secreta centrada em halflings que contrabandeia escravos fugidos de Cheliax para a liberdade, também desenvolveram uma forte presença em Ravounel, que aboliu a escravidão sob o novo regime. Entretanto, a condição emergente de Ravounel como um refúgio para escravos fugidos tem causado algumas dores de cabeça, já que caçados de escravos como os Cavaleiros Infernais da Ordem da Corrente exigem a cooperação do governo em apreender escravos em fuga. Uma complicação adicional é que alguns nobres kintarganos, cuja simpatia e conexões comerciais permanecem com Cheliax, têm sequestrado escravos e os vendido de volta ao império infernal. Embora Domina Bainilus fosse adorar colocar um fim a esta prática, ela não o faz pois ainda não possui a força política ou econômica para confrontar estes nobres, que coletivamente poderia ameaçar a estabilidade de seu regime.

Apesar disto, o clima no jovem país é esmagadoramente otimista. Os legalistas mais ardentes de Cheliax retornaram à sua nação materna, e os cidadãos que permaneceram estão determinados a construir Ravounel como uma sociedade mais justa e afável. A maioria de seu povo nunca acreditou que fossem viver para ver um dia em que, após uma grande revolução sem derramamento de sangue, poderiam declarar sua independência do império de diabos e forçar a Casa Thrune a respeitar essa independência. Se isso significa que Ravounel deve ser um pouco mais pobre ou menos grandiosa do que era como um arquiducado de Cheliax, pouco importa, pois agora sua riqueza e prestígio pode ser compartilhado mais equitativamente entre seus cidadãos.

VYRE

A cidade-estado independente de Vyre, conhecida como A Cidade das Máscaras, antecede a Cheliax e tem sido famosa há tempos por seus entretenimentos descomedidos. Salões de aposta, fossos de luta, bordéis e mascates de todo tipo de vício imaginável ocupam a cidade, atendendo a chelaxianos ricos em busca de uma trégua de suas vidas regimentadas. Desde que Ravounel declarou sua independência, a condição de Vyre ficou ainda mais ambígua. Os Reis e Rainhas mascarados que governam a cidade declararam seu suporte a Ravounel enquanto simultaneamente encorajam seus visitantes chelixes a continuarem festejando como se nada tivesse mudado — e, de fato, pouco parece ter mudado para Vyre. Os mesmos entretenimentos cruéis que estavam disponíveis sob o governo da Rainha Abrogail II permanecem sendo ofertados sob a bandeira da Domina Bainilus, e a mesma promessa de anonimato é oferecida a seus convidados. Porém, sob os panos, muito está em fluxo. Vyre é um centro de adoração a Norgorber, e a posição atual de Vyre como um parque de diversões entre Cheliax e Ravounel criou uma oportunidade perfeita para os fiéis de Norgorber colherem segredos, semearem traições e sabotarem ambos os lados da divisa.

ECONOMIA

Cheliax possui uma economia forte e bem desenvolvida que circula bens de comércio de todo o mundo, produz tudo desde vinhos finos e azeites de oliva a obras de arte magistrais, e importa todos os tipos de mercadorias e pessoas, seja comprados como escravos ou como dignitários honrados convidados a visitar e fixar residência. O comércio de Cheliax, particularmente em produtos de luxo, é bastante valorizado em todo o continente.

Isger exporta principalmente madeira, alimentos e minério, enquanto importa somente produtos manufaturados. Entretanto, por ser um estado vassalo de Cheliax, seu comércio desequilibrado enriquece somente os cofres de Cheliax. Pedágios e tarifas comerciais no Rio Conerica são importantes para sua economia.

Nidal exporta joias de prata, vidraria e outros bens de luxo manufaturados. Ele importa escravos, vinhos e iguarias comestíveis, mas a nação é em grande parte autossuficiente.

Ravounel ainda está encontrando sua posição com respeito ao comércio. Atualmente, comercializa principalmente com Cheliax, negociando madeira, mármore, peixe, prata, sal e outros recursos naturais. O comércio turístico através de Vyre também é extremamente importante para a economia emergente da jovem nação, mesmo que os governantes mascarados de Vyre não confiem em compartilhar suas riquezas.

KINTARGO

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região de Cheliax Antiga.

AGENTE DA CAMPÂNULA — BIOGRAFIA

Você se uniu a uma sociedade secreta dedicada a libertar halflings escravos, muito provavelmente da crueldade do reino chelixe. Você sabe como contrabandear pessoas para dentro e fora dos países.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Furtividade e Saber de Submundo. Você recebe o talento de perícia Contrabandista Experiente.

ASSOMBRADO POR SOMBRAS — BIOGRAFIA

Você é de Nidal, e independentemente de seus valores pessoais, Zon-Kuthon tem o direito à sua alma devido a um pacto antigo. A influência perturbadora do Senhor da Meia-Noite está no âmago de seus ossos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e Saber do Plano das Sombras. Você recebe o talento de perícia Coerção Rápida.

FILHO DE COROA-DO-OESTE — BIOGRAFIA

Tenha vindo de Coroa-do-Oeste ou outro lugar, você mantém os valores da Cheliax pré-Thrune. Você desdenha do governo infernal, mas é orgulhoso de seu país e não se considera um rebelde.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Diplomacia e Saber de Coroa-do-Oeste. Você recebe o talento de perícia Impressionar Grupo.

LEGALISTA THRUNE — BIOGRAFIA

Apesar dos reveses que Cheliax sofreu recentemente, sua lealdade permanece com a Casa Thrune apoiada por diabos. Você considera a rainha atual a governante de direito de sua terra natal e está disposto a agir contra os inimigos dela.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Religião e Saber do Inferno. Você recebe o talento de perícia Estudante do Cânone.

ÓRFÃO DO SANGUE GOBLIN — BIOGRAFIA

Sua família, seja goblin, hobgoblin ou humana, morreu nas Guerras de Sangue Goblin. Embora seja marcado por estas perdas, você conseguiu sobreviver através de sua própria resiliência e desenvoltura.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber de Goblins. Você recebe o talento de perícia Certeza em Sobrevivência.

RANCHEIRO ATTERANO — BIOGRAFIA

Você cresceu criando e treinando os famosos cavalos dos Ranchos Atteranos no norte de Nidal. Você pode até mesmo ser simpático ao dissidentes de Desna que se escondem da Corte Umbral.

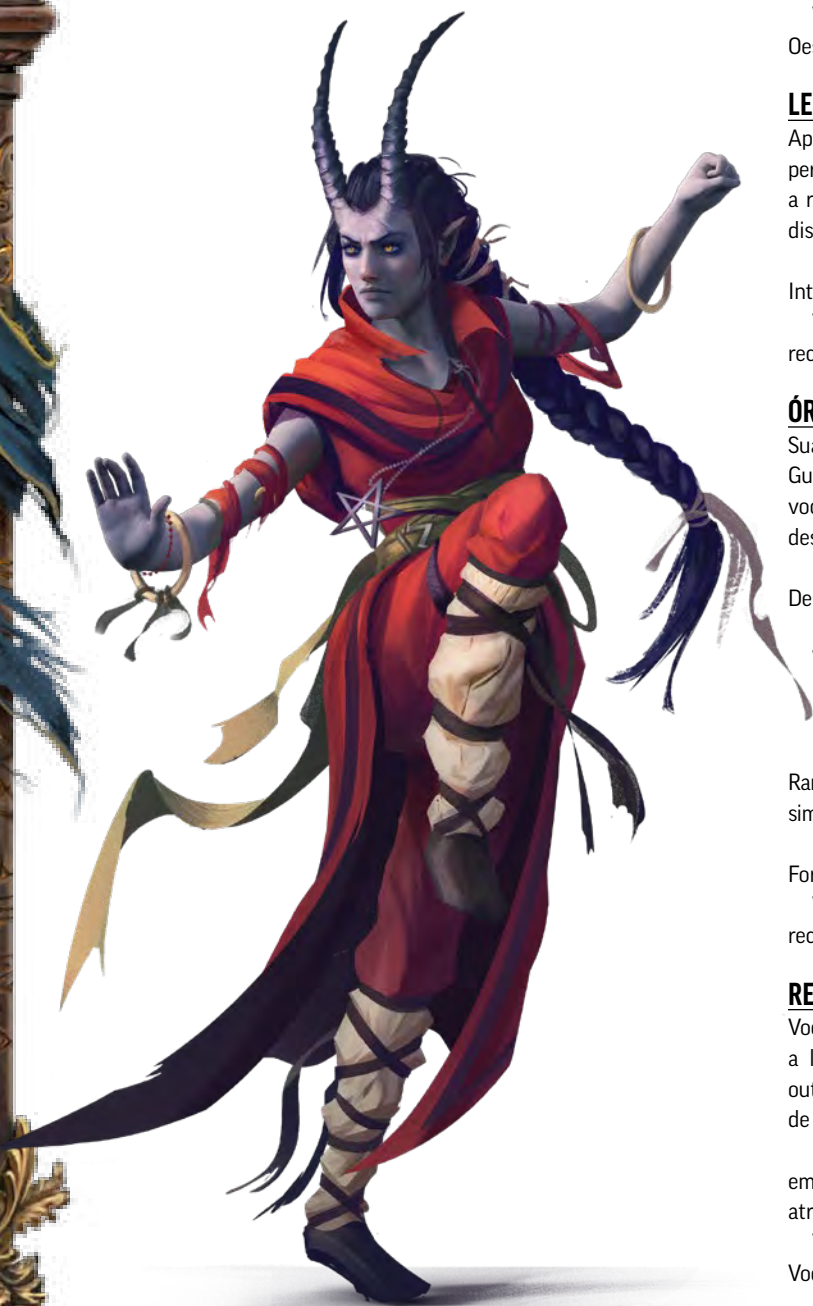
Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Destreza, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Natureza e Saber de Animais. Você recebe o talento de perícia Treinar Animal.

REBELDE CHELIXE — BIOGRAFIA

Você se uniu à luta contra a Casa Thrune. Você pode ter ajudado a liberar a nação de Ravounel ou pode ter se envolvido em outra rebelião, como a de Pezzack, que estudou os sucessos de Ravounel.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Kintargo. Você recebe o talento de perícia Manha das Ruas.

Armígero dos Cavaleiros Infernais

Você se apresentou em uma cidadela dos Cavaleiros Infernais como candidato a se tornar um temível Cavaleiro Infernal. Você acredita que todos que vivem devem ser forçados a obedecerem a lei, e se aventura como um teste à sua lealdade, disciplina e coragem. Algum dia você irá realizar o teste para Cavaleiro Infernal e batalhar contra um diabo em um combate individual para provar sua força e se unir às fileiras dos Cavaleiros Infernais.

DEDICAÇÃO DE ARMÍGERO DOS CAVALEIROS INFERNAIS — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos membro de uma ordem dos Cavaleiros Infernais, treinado em armaduras pesadas e na arma favorita de sua ordem; **Acesso** Você é de Cheliax Antiga.

Seu treinamento como Cavaleiro Infernal lhe ensina a aterrorizar os outros para que obedeçam, mas você também estuda a estrutura e hierarquia do Inferno. Você deve sobreviver a testes dolorosos em seu corpo e mente chamados de remição, que fortalecem sua mente contra todos os tipos de trauma. Você recebe resistência a dano mental igual a 1 + a quantidade de talentos de classe do arquétipo armígero dos Cavaleiros Infernais e de outros arquétipos de Cavaleiro Infernal que possuir. Você se torna treinado em Intimidação e Saber do Inferno; se já for treinado nessas perícias, você se torna especialista.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação exceto talentos de dedicação para posições superiores nos Cavaleiros Infernais até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de armígero dos Cavaleiros Infernais.

ARMÍGERO ARDENTE — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Armígero dos Cavaleiros Infernais

Você foi treinado para resistir às manipulações de ínferos, e sua disciplina de Cavaleiro Infernal o torna difícil de influenciar. Você recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos contra efeitos mentais que especificamente melhoram sua atitude e em sua CD de Vontade contra alguém o Coagindo, Desmoralizando, Impressionando ou Pedindo algo.

Se um efeito mental fosse o compelir a agir de maneira que viole os princípios de sua ordem dos Cavaleiros Infernais (conforme determinado pelo MJ), você pode tentar se liberar do efeito como uma reação acionada ao receber a ordem que causa a violação, e você recebe um novo salvamento de Vontade contra o efeito. Você pode tentar este novo salvamento somente uma vez por efeito, mesmo que seja compelido a violar os princípios de sua ordem várias vezes.

CERTEZA DIABÓLICA ◈ — TALENTO 4

ARQUÉTIPO | PERÍCIA

Pré-requisitos Dedicação de Armígero dos Cavaleiros Infernais

Acionamento Seu turno começa e você pode observar um diabo.

Seu treinamento como Cavaleiro Infernal impregnou detalhes de habitantes do Inferno profundamente em sua mente. Faça um teste para Recordar Conhecimento sobre um diabo que você está observando. Se rolar uma falha crítica neste teste, trate o resultado como uma falha.

MORTIFICAÇÃO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Armígero dos Cavaleiros Infernais

Suas remições prepararam seu corpo para punição física. Escolha dano contundente, cortante ou perfurante baseado na natureza de suas remições físicas. Você recebe resistência ao tipo de dano escolhido igual à quantidade de talentos de classe do arquétipo armígero dos Cavaleiros Infernais e de outros arquétipos de Cavaleiro Infernal que possuir.

MOBILIDADE DO ARMÍGERO — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos especialista em armaduras pesadas, Dedicação de Armígero dos Cavaleiros Infernais

Você aprendeu como se movimentar melhor em armaduras pesadas. Quando vestir uma armadura pesada, se atender ao requerimento de Força, em vez de reduzir a penalidade de movimento em 1,5 metros, você reduz a penalidade em 3 metros (normalmente reduzindo a penalidade para 0). Se você for um anão com o talento Ferro Desimpedido, aumente sua Velocidade em 1,5 metros.

Olho do Pavor

Nações

BELKZEN (CM)
Bandos de Guerra Díspares
Capital: Urgir (28.700)

NIRMATHAS (CB)
Meritocracia
Capital: Tamran (9.730)

TERRAS SEPULCRAIS (NM)
Tirania Morta-Viva
Capital: Nenhuma

OPRAK (CN)
Ditadura Militar
Capital: Hunthul (25.600)

MOLTHUNE (ON)
Oligarquia Militar
Capital: Canorate (27.450)

USTALAV (NM)
Confederação Dissoluta
Capital: Caliphas (15.640)

Povos

Enânico
Goblin
Kellide
Meio-orc
Taldano
Varisiano

Idiomas

Comum
Goblin
Hallita
Necril
Órquico
Varisiano

Facções

Caminho Sussurrante

Magaambya

Ordem Esotérica do Olho Palatino

Religiões

Desna
Pharasma
Erastil
Rovagug
Iomedae
Urgathoa

Recursos

Armas/Armaduras
Gado/Couros
Grãos/Frutas/Vegetais
Joias/Gemas
Livros/Saber
Madeira
Mercenários
Minérios

LINHA DO TEMPO

–3708 CA O orc senhor da guerra Belkzen conquista a Cidadela do Céu de Koldukar e a renomeia Urgir.

–3701 CA A fada rainha Gendowyn forma uma aliança com tribos kellides locais ao redor de Matafiada.

896 CA Aroden fere mortalmente o rei-mago Tar-Baphon na Ilha do Terror.

2631 CA Andarilhos varisianos ao norte do Lago Encarthan se unem como a nação de Ustalav.

3203 CA Tar-Baphon retorna como o lich agora conhecido como Tirano Sussurrante, une as tribos orcs de Belkzen sob seu controle e aterroriza Avistânia central por mais de 600 anos.

3754 CA Taldor lança a Cruzada Radiante contra o Tirano Sussurrante.

3827 CA O Tirano Sussurrante é aprisionado no Pináculo do Cadafalso. Ustalav é devolvida a seu povo.

3828 CA A Cruzada Radiante se encerra; seus cruzados formam a nação de Ultimuro.

4062 CA A dríade corrompida Arlantia destitui Gendowyn e libera o Cancro Sombrio na Matafiada.

4237 CA Os orcs de Belzken atacam a nação de Ultimuro e retomam a cidade de Urgir.

4517 CA As defesas das fronteiras de Ultimuro falham contra as hordas de Belzken.

4632 CA A província de Molthune declara independência de Cheliax.

4655 CA Molthune do norte declara independência. Seu líder, Irgal Nirmath, é assassinado e a nova nação é nomeada Nirmathas em sua homenagem.

4674 CA Os Palatinos no noroeste de Ustalav destituem sua liderança aristocrática em favor de um governo parlamentar.

4692 CA O orc senhor da guerra Grask Uldeth toma controle de Urgir e estabelece um sistema baseado na posse de distintivos que permite não-orcs viajarem

Sangue e conflito têm sido fatos comuns na vida de Avistânia norte-central por séculos, e com o recente colapso da valiosa nação cruzada de Ultimuro, a área está ainda mais perigosa. Embora muitos perigos assombrem essas terras assoladas por guerras, entre os mais mortais está o lich Tar-Baphon, conhecido como Tirano Sussurrante, que recentemente ressurgiu para ameaçar a região inteira mais uma vez. O rei-mago Tar-Baphon primeiro ascendeu à proeminência por volta de 850 CA — a vida mortal dele é cercada por mitos e lendas, mas ele dominou a necromancia e atraiu a atenção do próprio Aroden. Em 896, os dois lutaram na Ilha do Terror, onde Tar-Baphon tentou, mas falhou, em atrair Aroden para uma armadilha chamada de Poço dos Pesares. Aroden matou Tar-Baphon, mas o poderoso mago ascendeu novamente, dois milênios depois, como um lich. Sob o título de Tirano Sussurrante, Tar-Baphon tomou o poder em Ustalav e uniu as tribos orcs de Belkzen sob seu estandarte. O Tirano Sussurrante manteve Avistânia central firmemente em suas mãos esqueléticas por séculos, erguendo tropas abatidas para lutar como guerreiros mortos-vivos.

Em 3754, Taldor lançou a Cruzada Radiante para derrotar o rei-lich. Seus Cavaleiros de Ozem estabeleceram a cidade portuária de Vellumis como base e, com os anões de Kraggodan, lutaram contra os exércitos do Tirano Sussurrante. Os cruzados suplicaram a Aroden para derrotar o antigo adversário, mas Aroden enviou sua arauta Arazni, a Cruzada Rubra, em seu lugar. Os Cavaleiros de Ozem se reagruparam com ela, mas Arazni caiu contra o rei-mago e foi morta.

Indignados, os Cavaleiros de Ozem redobraram seus esforços, cercando as hordas orc e empurrando o Tirano Sussurrante de volta à sua cidade de Adorak. Lá, o valioso General Arnisante enfrentou o Tirano Sussurrante em combate individual. O presunçoso lich casualmente *desejou* que o coração do general voasse até sua mão, mas Arnisante estava protegido por um escudo feito pelo próprio Aroden. O escudo absorveu a magia de Tar-Baphon, estilhaçando em dúzias de partes. Uma das partes se incrustou na mão do próprio Tirano Sussurrante, queimando a carne morta-viva com sua energia vital. O lich enfraquecido recuou para sua fortaleza, chamada de Pináculo do Cadafalso, onde os cruzados, exaustos demais para perseguir, o selaram lá dentro com poderosas proteções mágicas.

Os cruzados nomearam as terras ao redor de sua antiga base de operações como Ultimuro, estabelecendo-se como os vigias da prisão do Tirano Sussurrante e defensores contra Belkzen. A nação de Ustalav estava finalmente livre, embora nunca tenha recuperado o vigor que Tar-Baphon roubou dela. Ainda assim, o Tirano Sussurrante urdiu planos de dentro de sua prisão. Ele descobriu que poderia usar o estilhaço em sua mão como uma arma devastadora, remotamente detonando os outros estilhaços do escudo despedaçado. Seus agentes — um grupo de necromantes e cultistas da morte chamados de Caminho Sussurrante — roubaram os estilhaços e os colocaram em locais chave, incluindo em Vigília (capital de Ultimuro) e nos salões sombrios do Pináculo do Cadafalso. A explosão da prisão rachou o grande selo dos cruzados e libertou o Tirano Sussurrante. Após liberar hordas de mortos-vivos por Ultimuro — agora conhecida como Terras Sepulcrais — o lich se moveu contra Absalom, determinado a tomar o poder da *Pedra Estelar*. Heróis poderosos se sacrificaram para detonar o estilhaço na mão de Tar-Baphon, maculando a área agora conhecida como Garra do Tirano com seu poder necromântico, mas forçando o Tirano Sussurrante de volta ao seu filactério na Ilha do Terror. O Tirano Sussurrante agora reúne seus exércitos mortos-vivos e se prepara para devastar Avistânia novamente.

Belkzen

Cartógrafos podem designar as terras entre as Montanhas Incisivas, Montanhas Kodar e Montanhas Giramente como “Belkzen”, mas não há uma nação formal no lugar e poucos de seus residentes predominantemente orcs dariam esse nome à região. Para eles, Belkzen é o nome de um herói lendário, um orc senhor da guerra que uniu as tribos na região e conquistou a enânica Cidadela do Céu de Koldukar mais de 8.000 anos atrás. Belkzen renomeou a cidade como Urgir, e ela permanece de longe como a maior cidade na região. Embora a aliança de Belkzen tenha se desfeito após sua morte fraturando os orcs em dúzias de tribos em conflito, Urgir permanece como um símbolo de poder para eles e, apesar das constantes reviravoltas na liderança da cidade, ela continuou a crescer. Mais recentemente, um senhor da guerra esperto e perspicaz chamado Grask Uldeth,

chefe da tribo Mão Vazia, viu os benefícios econômicos que outras nações possuíam e buscou trazê-los a Urgir por meios diferentes de simplesmente roubá-los. Uldeth criou um sistema de posse de distintivos que permite não-orcs viajarem livremente por Belkzen em troca do pagamento de tributos, encorajando mercadores a se mudarem para Urgir com impostos menores e completa indiferença a mercadorias inescrupulosas, e garantiu a proteção deles na cidade com uma força policial rudimentar chamada de Punho Cerrado. Uldeth foi morto por um assassino misterioso em 4716, fazendo com que seu intendente, Ardax do Cabelo Branco, a partir de então passasse a servir como Chefe Supremo de Urgir. Ardax lidera o Punho Cerrado, mas não a Mão Vazia, o que lhe dá mais tempo para coordenar melhorias na cidade. A principal delas foi a descoberta de várias provisões de armas enânicas sob a cidade, junto com um grande rebanho de monstros da ferrugem que agora patrulham com o Punho Cerrado como cães treinados.

Quando o Tirano Sussurrante se libertou do Pináculo do Cadafalso, ele enviou vários emissários para restabelecer alianças com as hordas orcs, exatamente como havia feito 15 séculos atrás. Entretanto, as tribos de Belkzen lembraram o que ocorreu a seus ancestrais sob o comando de Tar-Baphon, e desta vez se recusaram a lutar e morrer pelo rei-lich. Os orcs destruíram os emissários mortos-vivos como resposta, e penduraram as cabeças deles nas muralhas de Urgir. Enfurecido por esta provocação, o Tirano Sussurrante enviou um exército de mortos-vivos para amedrontar os orcs. Na Batalha dos Nove Crânios Quebrados, do lado de fora de Urgir, Ardax liderou uma coalizão desesperada de tribos orcs à vitória sobre o exército morto-vivo. O Tirano Sussurrante buscou baixar a moral dos orcs, mas conseguiu somente ensiná-los o quão mais fortes eles podem ser quando unidos.

Os orcs sabem que é somente uma questão de tempo antes do Tirano Sussurrante enviar uma força maior ou, ainda pior, marchar pessoalmente a Urgir. Mesmo que as tribos mais teimosas tenham admitido que eles devem solidificar-se em uma fronte unida para repelir esta ameaça incipiente, elas ainda lutam para superar uma longa história de conflitos. A terra de Belkzen é árdua e inflexível, e recebe pouca chuva exceto durante as inundações da primavera que transformam a maior estrada da região — a Estrada Inundada — de um amplo vale seco em um rio. As tribos orcs agora lutam para trabalhar

por Belkzen em relativa segurança.

4710 CA — O direito garantido a trabalhadores e imigrantes de obter cidadania através de serviço civil e militar é estabelecido em Molthune, reforçando as defesas da nação.

4716 CA — O orc senhor da guerra Grask Uldeth é assassinado. Seu intendente, Ardax do Cabelo Branco, assume o controle de Urgir.

4717 CA — A Invasão Presa-de-Ferro. A hobgoblin senhora da guerra General Azaersi é detida pela milícia nirmathi e recua para estabelecer a nação de Oprak no sudoeste de Nirmathas.

4719 CA — O Tirano Sussurrante oblitera Vigília, escapa do Pináculo do Cadafalso e desola Ultimuro; ele então se realoca para a Ilha do Terror, reclamando seus antigos domínios. Os orcs de Belkzen rejeitam os emissários do Tirano Sussurrante e se unem para repelir as forças vingativas do lich.

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

CHEFE SUPREMO ARDAX DO CABELO BRANCO

Chefe Supremo de Urgir, Ardax controle o acesso a Urgir e supervisiona negociações entre Belkzen e seus vizinhos.

GENERAL AZAERSI

Fundadora da Legião Presa-de-Ferro e agora governante de Oprak, General Azaersi trabalha para estabelecer uma terra natal hobgoblin e proteger os recursos da Abóbada de Ônix.

GOVERNADOR IMPERIAL MARKWIN TELDAS

O Governador Imperial de Molthune foca em expandir a cidadania de sua nação para fortalecê-la.

O TIRANO SUSSURRANTE

Vilão ressurgente que desafiou deuses, matou santos e esmagou exércitos, Tar-Baphon é a maior ameaça atual de Avistânia.

em conjunto e compartilhar os recursos de sua terra dura, além de debater ferozmente se contatam ou não seus vizinhos há muito desprezados em busca de auxílio contra a ira do Tirano Sussurrante. Orcs que não são guerreiros têm usado este tempo difícil para ganhar influência e prestígio, tanto devido às suas habilidades em administrar recursos quanto à sua relativa neutralidade em rancores tribais. Pela primeira vez em milênios, os orcs de Belkzen valorizam zeladores, artistas e negociadores — não somente seus guerreiros.

Floresta Matafiada

A Matafiada é uma floresta antiga, povoada por fadas nas eras antes da Queda de Terra. Quando andarilhos kellides e anões descobriram a Matafiada, a encontraram rica em recursos. As fadas, perturbadas por estes intrusos inamistosos, se reagruparam sob a mão de Gendowyn, uma fada nobre antiga, poderosa e caprichosa. Ela usou astúcia e ludíbrio para repelir os intrusos e, pouco depois, os anões tinham recuado e os colonizadores kellides declararam a floresta como tabu. Então, Gendowyn foi até seus vizinhos castigados, formando alianças fortes que duraram por milhares de anos.

Ainda assim a traição espreita entre as fadas, e uma das servas de Gendowyn, Arlantia, tinha secretamente se devotado a Cyth-V'sug, o lorde demônio de fungos e parasitas. Em 4062, mais de 200 anos após o final da Cruzada Radiante, Arlantia depôs e aprisionou Gendowyn antes de lançar uma terrível praga em todo o norte da Matafiada: uma infecção sobrenatural chamada Cancro Sombrio. Esta praga se espalhou rapidamente entra as fadas, distorcendo suas características e retorcendo suas almas. A expansão do Cancro Sombrio foi desacelerada pelos batedores nirmathi na Matafiada, que lutaram para proteger suas florestas da infecção, e foi finalmente encerrada em 4717, quando heróis de Nirmathas mataram Arlantia e libertaram Gendowyn de seu aprisionamento.

Atualmente, Gendowyn governa de seu Palácio Accressiel no coração da Matafiada, mas seu governo está longe de ser seguro. Ainda existem focos de Cancro Sombrio, e a densa seção norte da Matafiada é o lar de orcs, dragões e outras ameaçadas que matam fadas à vista. Bem consciente da necessidade de aliados, Gendowyn estabeleceu relações com os nirmathi e com os druidas do Bosque de Cristal, particularmente com os batedores e guerreiros da liberdade chamados de Patrulheiros Chernasardo. Ainda assim, as relações entre os humanos turbulentos e as fadas volúveis são tensas até mesmo nos melhores tempos, e ambos os lados apreciam intermediários habilidosos em negociação ou magia primal.

Lago Encarthan e a Ilha do Terror

O Lago Encarthan é um dos corpos de água mais trafegados de Golarion, com navios regulares em suas costas. Quatro capitais nacionais ficam às margens do Lago Encarthan — Caliphas de Ustalav, Kerse de Druma, Tamran de Nirmathas e Degrau do Trono de Razmiran — assim como várias outras cidades chave, como a cidade naval molthuni de Eranmas e o porto Ouroverde de Kyonin. Embora o lago abrigue piratas e monstros, a oportunidade de lucro faz valer o risco de navegar suas águas.

Atualmente, o Lago Encarthan é mais perigoso do que nunca, devido à atividade do Tirano Sussurrante no Ilha do Terror e nos arredores. Esta grande ilha no centro do lago nunca foi um lugar visitado pelos sensatos. Tempestades estranhas castigam o lago por quilômetros ao redor dela, e as margens rochosas da ilha fornecem poucos lugares para ancorar. Agora que o Tirano Sussurrante retornou, as tempestades de energia negativa ao redor da ilha castigam constantemente, e a ilha contém uma presença ainda maior de mortos-vivos. Ao contrário das Terras Sepulcrais, onde multidões de mortos-vivos perambulam sob a orientação de oficiais mortos-vivos ou necromantes do Caminho Sussurrante, os mortos-vivos da Ilha do Terror são quase todos indivíduos poderosos que servem nas cortes de Tar-Baphon e o ajudam em seus planos de varrer as terras dos vivos. Mortos-vivos voam e nadam ainda mais longe do que nunca, às vezes chegando aos assentamentos costeiros.

Aventureiros poderosos dispostos a desbravar a Ilha do Terror tem somente um porto relativamente razoável: a baía ao redor de Forte do Porto. Outrora uma fortaleza marcando a estrada para a cidade subterrânea de Tar-Baphon, Forte do Porto fica sobre as areias brancas na boca do Rio Sussurrante. As águas escuras e venenosas do rio fluem das Três Fúrias, a cadeia de montanhas no centro da ilha.

Nas profundezas das Três Fúrias se escancara o Fosso do Rei-Mago e o Poço dos Pesares, uma armadilha que Tar-Baphon armou para Aroden milênios atrás. Diz-se que a armadilha ainda está ativa e pronta para apanhar exploradores descuidados.

Nem todos os habitantes da Ilha do Terror estão ligados ao Tirano Sussurrante. Os lobos do terror que espreitam nas florestas da ilha são uma ameaça a quaisquer viajantes, e as árvores vivas no Coração das Sombras ostentam uma animosidade passional contra todos os intrusos. Uma dragoa morta-viva poderosa chamada Karamorros se esconde na ilha, fumegando e tramando. Karamorros tinha planejado matar Tar-Baphon devido a uma antiga vingança, mas seu ataque precipitado no retornado Tirano Sussurrante recentemente levou a uma fuga humilhante. Embora Karamorros e seus lacaios, o povo-lagarto Sussurrescama, possam servir como aliados para aqueles que desejam confrontar o Tirano Sussurrante, ela é tão astuta e perversa como seu inimigo.

A Ilha do Terror desvanece e reaparece do alinhamento cósmico com o Plano de Energia Negativa e, periodicamente, seções inteiras da ilha ficam cobertas pelo vácuo desse reino vazio anti-vida. Durante este alinhamento, criaturas podem sair do Plano de Energia Negativa e entrar na ilha, onde o Tirano Sussurrante os força a servi-lo. A terra tocada por esta união pode levar décadas para se recuperar.

ARAZNI

A antiga arauta de Aroden foi morta pelo Tirano Sussurrante, forçada a se tornar uma lich pelo necromante Geb e escapou de séculos servindo como rainha de Geb por sua própria astúcia e tenacidade. Ela é patrona dos abusados e violados, ordenando seus seguidores que sobrevivam a qualquer custo e nunca perdoem aqueles que os feriram ou abandonaram. Ela mantém seguidores entre cavaleiros sobreviventes de Ultimuro que se ressentem sobre o quanto seus líderes falharam com eles, embora a maioria dos cavaleiros bondosos evitem as opiniões severas e natureza vingativa dela.

Molthune

A nação imperialista e territorial de Molthune era meramente uma província de Cheliax até declarar sua independência — e sua vontade de lutar para manter sua soberania — em 4632 CA. Para solidificar o controle dentro de suas fronteiras, os molthuni estabeleceram uma oligarquia militar de nove lordes generais e criaram uma série de pesados impostos para fundar um exército permanente. Enquanto a elite nas cidades sul de Canorate e Korholm se beneficiaram destas medidas, os territórios norte consideraram os impostos onerosos e, em 4655 CA, rebelaram-se para formar a feroz nação independente de Nirmathas. Desde então, Molthune tem guerreado com Nirmathas para recuperar seu território perdido, com o conflito alternando entre combate sangrento e tenso cessar-fogo.

Esta dinâmica mudou somente recentemente com a criação da nova nação hobgoblin de Oprak e a reemergência do Tirano Sussurrante, que forçou Molthune a diminuir muitas de suas operações militares na fronteira nirmathi. Embora oficialmente tenha sido desqualificada como culpa do comandante responsável e não como um reflexo de Molthune como um todo, a derrota acachapante das forças norte de Molthune pela hobgoblin General Azaersi causou questionamentos e acusações entre os altos escalões do governo de Molthune. E a ascensão do Tirano Sussurrante ampliou ainda mais estas divisões, já que, embora alguns generais reconheçam que a ameaça atual requer alianças para sobreviver, outros acreditam que derrotar sozinhos Nirmathas, Oprak e Tar-Baphon é a única maneira de recuperar o brio após serem humilhados. Diplomatas e mercadores molthuni pragmáticos têm feito conexões tênues com suas contrapartes em Nirmathas, embora espiões e sabotadores belicosos frequentemente se infiltrem nestas delegações. Somente o tempo dirá se Molthune irá se aliar às outras nações contra o Tirano Sussurrante ou se condenará a região inteira por orgulho e falta de visão.

Tradicionalmente, residentes de Molthune têm sido divididos em cidadãos imperiais e trabalhadores contratados. Embora trabalhadores contratados não possam votar e tenham suas viagens e comércio limitados a regiões específicas na nação, eles podem — desde 4710 — ascender à cidadania com 5 anos de serviço militar ou através de algum outro serviço regulamentado prestado ao estado. Imigrantes também são elegíveis, e por isso os refugiados de Ultimuro migraram para Molthune. A prova de cidadania alcançada vem na forma de uma grande moeda de ferro com um número e uma bandeira vermelha de Molthune sobre ele; Aqueles que "ganharam a moeda vermelha" são frequentemente impopulares com a elite aristocrática, mas avolumaram as fileiras das forças militares molthuni. Molthune também faz uso de companhias

ARAZNI

BARAGANHAS DAS FADAS

Algumas fadas oferecem vantagens sobrenaturais em troca de valores estranhos, como a capacidade de ver a lua ou a primeira sílaba do nome do comprador. Quebrar uma barganha com uma fada normalmente acarreta em uma maldição terrível, e negociar para encerrar uma frequentemente possui um custo ainda maior. Fadas normalmente concedem ao comprador a habilidade de usar uma magia de foco como uma magia inata uma determina quantidade de vezes – normalmente três vezes. Uma barganha para obter beleza poderia conceder a magia de foco *adoração atraente*, enquanto um desejo por proteção poderia conceder a magia de foco *espinhos vibrantes*. As magias de foco são da tradição primal, mesmo que normalmente fossem de uma classe que as conjura através de uma tradição diferente, e o comprador é treinado em rolagens de ataque e CDs de magia com esta magia de foco, mesmo que normalmente não seja treinado em magias primais. Fadas mais poderosas oferecem magias de foco mais poderosas.

mercenárias, tanto humanas quando "monstruosas", embora esta prática tenha sido bastante criticada após a General Azaersi fazer uso dos recursos de Molthune para formar a Legião Presa-de-Ferro e começar a Invasão Presa-de-Ferro.

Apesar de sua liderança militar, Molthune persegue relações diplomáticas com os vizinhos que não consegue subjugar facilmente, incluindo a economicamente poderosa Druma e a nação de Isger apoiada por Cheliax. Contudo, somente os tolos confundem esta diplomacia com paz, já que Molthune é rápida em aproveitar as oportunidades para cumprir sua agenda expansionista.

Nirmathas

O povo de Nirmathas sempre foi ferozmente independente, disposto a lutar e morrer para proteger as liberdades que alcançaram. Outrora parte de Molthune, o povo da floresta viu o fruto de seus trabalhos reivindicados pelas elites em Canorate e decidiram que bastava de dominação. Eles primeiro ordenaram interrupções e sabotagem nos trabalhos, mas por fim iniciaram uma rebelião completa para reivindicar sua independência. O astuto povo das matas lutou contra os exércitos de Molthune até neutralizá-los e se estabeleceu como uma nação independente sob o comando do líder carismático Irgal Nirmath em 4655 CA. Quando Nirmath foi assassinado no mesmo dia em que a nova nação foi fundada, os rebeldes nomearam seu país como Nirmathas em honra a ele.

Nirmathas sofreu muitos golpes ao longo da última década, das desgastantes ofensivas militares de Molthune à devastadora Invasão Presa-de-Ferro perpetrada pela General Azaersi — embora ambas as nações tenham sofrido pelas conquistas da Legião Presa-de-Ferro, Nirmathas foi quem mais suportou as crueldades dos hobgoblins. Agora, a destruição de Ultimuro e a incursão das forças mortas-vivas do Tirano Sussurrante colocaram Nirmathas em uma situação profundamente precária. A nação está conseguindo sobreviver devido à forte e experiente milícia que foi forjada durante a Invasão Presa-de-Fero e ao influxo de cavaleiros bem treinados refugiados de Ultimuro, assim como pelo fato da guerra entre Nirmathas e Molthune ter arrefecido devido a ameaças externas. Há até mesmo conversas de diplomacia com Molthune e Oprak, embora o ressentimento de guerras prévias e medos justificados sobre represálias militares causem oposição a propostas de alianças com essas nações.

O governo de Nirmathas é, no melhor dos casos, dissoluto, já que assentamentos nirmathi negam se sujeitarem a quaisquer leis que não as suas próprias. Nirmathi proeminentes se encontram a cada 4 anos para eleger um marechal da floresta para liderar as forças armadas da nação e guiar suas relações externas.

Os nirmathi retiram recursos da Floresta Matafiada e das Montanhas Giramente, mas sabem que não devem tirar mais do que a terra pode dispensar. Isto tem resultado em boas relações e uma aliança tácita entre Nirmathas e os cidadãos da floresta. Em nenhum lugar isso é mais evidente do que em Bosque de Cristal, um assentamento antigo em Matafiada. Os druidas do Bosque de Cristal se consideram residentes de Matafiada, não de Nirmathas, mas são rápidos em auxiliar os nirmathi quando a nação está em necessidade.

KARAMORROS

KRAGGODAN

A Cidadela do Céu de Kraggodan, uma fortaleza imponente que fica dentro das fronteiras de Nirmathas mas que opera como uma cidade-estado independente, existe há quase 10 milênios. Notavelmente reclusos, ao anões de Kraggodan quebraram suas tendências isolacionistas somente uma vez na história registrada: para marchar contra o Tirano Sussurrante ao lado da Cruzada Radiante. Os residentes de Nirmathas se perguntam se podem contar com os anões novamente, agora que o Tirano Sussurrante retornou. Mais anões do que o usual têm sido vistos saindo da cidade isolada, mas ainda não se sabe o que isto significa.

OPRAK

Sendo uma das nações mais novas de Avistânia, a soberania de Oprak foi dificilmente conseguida pela Legião Presa-de-Ferro, um exército hobgoblin que flagelou o norte de Molthune e sul de Nirmathas ao longo de 4717 CA. Sua líder, General Azaersi, ganhou destaque como comandante nas companhias mercenárias não-humanas de Molthune. Ela pacientemente atraiu hobgoblins e outros mercenários monstruosos para seu lado, transformando sua tropa em um exército. Quando conseguiu todos os recrutas que Molthune tinha a oferecer, ela rompeu com Molthune e levou seu exército para Nirmathas. Com a ajuda de um artefato poderoso chamada *Chave de Onyx*, Azaersi e suas tropas montaram base em um castelo estranho nas profundezas do Plano da Terra chamado de Abóbada da Cidadela de Ônix. De lá, ela pôde criar caminhos dimensionais para qualquer local que escolhesse, permitindo a Legião da Presa-de-Ferro mover suprimentos e tropas com facilidade.

A legião de Azaersi rapidamente conquistou muito do sudoeste de Nirmathas, e poderia ter estendido seu domínio ainda mais se um grupo de heróis não tivesse unido uma milícia para impedir seu avanço. Os comandantes da milícia eventualmente confrontaram Azaersi na Cidadela de Ônix e a convenceram de que as guerras implacáveis provocadas por ela não trariam nada além de destruição ao seu povo. Exausta pela labuta que a guerra pôs sobre eu exército, amigos e a si própria, Azaersi decidiu retirar suas tropas para as montanhas e usar a Cidadela de Ônix para estabelecer Oprak como uma terra natal para hobgoblins e outras criaturas vistas como monstros.

Azaersi cravou suas terras em Golarion a partir de uma seção pouco habitada nas Montanhas Giramente entre Nirmathas e Nidal. A general e seus conselheiros — o Conselho do Enclave — foram cuidadosos quando traçaram suas fronteiras excluindo a cidade enânica livre de Kraggodan, mas Azaersi praticamente desafiou seus vizinhos a contestarem sua reivindicação. Representantes da Corte Umbral de Nidal foram os primeiros a se encontrarem com Azaersi e reconhecerem a soberania da general hobgoblin, concordando com um pacto de 3 anos sem agressões. Logo após, a Marechal da Floresta Dardinna Yallis de Nirmathas se aproximou de Azaersi sob guarda pesada para discutir relações diplomáticas, e concordou com 4 anos de paz. Yallis espera que, pelos hobgoblins terem combinado encerrar sua paz com Nidal primeiro, eles irão ao oeste em busca de suas conquistas militares em vez de ao leste.

ECONOMIA

As montanhas de Avistânia central são ricas em minérios, e tanto Belkzen quanto Oprak dependem bastante da exportação de metais e gemas. Embora a Floresta Matafiada continue a fornecer fartura àqueles que cuidam dela, as fadas não permitem a colheita desenfreada. O desaparecimento da produção de cereais de Ultimuro central e o aumento dos refugiados tornou os suprimentos de comida da região a importação mais desejada. Molthune capitalizou sua forte força de trabalho e contratos comerciais para dominar a navegação e transporte na região. O Lago Encarthan permanece como uma das vias fluviais mais trafegadas em Avistânia, embora a presença do Tirano Sussurrante na Ilha do Terror force navios mercantes e piratas a permanecerem próximos das margens.

UMA RIVALIDADE DURADOURA

RELAÇÕES

A força mais significante na região do Olho do Pavor atualmente é o Tirano Sussurrante. Seus exércitos de mortos-vivos pressionam a partir das Terras Sepulcrais e do Olho do Pavor, forçando regiões vizinhas a se unirem contra seu poder. O fluxo de refugiados da nação destruída de Ultimuro sobrecarrega muitas nações ao redor, e criou uma reação particularmente xenofóbica na cidade portuária ustalávica de Caliphas. O Tirano Sussurrante forçou nações a alianças tidas como impossíveis uma década atrás. Nirmathas e Molthune arrefeceram sua animosidade após o surgimento de Oprak e da ameaça do Tirano Sussurrante. Belkzen agora formalmente debate pactos com nações vizinhas para suportar as hordas mortas-vivas. Mesmo as fadas da Matafiada, livres após séculos de um governo corrompido, consideram aliados a quem conceder seus favores caprichosos.

A General Azaersi mantém a autoridade militar de sua nação — ainda chamada de Legião Presa-de-Ferro — mas tem solidamente mudado o foco de sua nação para desenvolver uma economia robusta. Devido à natureza extraplanar da Cidadela de Ônix, Oprak é atualmente a nação mais segura na região em relação à ameaça do Tirano Sussurrante, e Azaersi está atualmente evitando conflito militar para desenvolver por completo os recursos e vantagens táticas de sua nova terra natal. Hobgoblins e outras criaturas dispostas a servir como exploradores, mineradores, ferreiros e alquimistas têm migrado para a nação incipiente.

Embora Oprak tenha pouco mais do que quatro centenas de quilômetros e consista primariamente de montanhas ameaçadoras, os hobgoblins têm substancialmente mais recursos do que revelaram para o resto do mundo. A Cidadela de Ônix fica em uma grande caverna verdejante que os hobgoblins chamam de Abóbada de Ônix, que é ainda maior que o território que Azaersi reivindica em Golarion. Criado há tempos por espécies poderosas de terraformadores chamados xiomornes, a Abóbada de Ônix possui uma variedade de terrenos, seu próprio ciclo de dia e noite e até mesmo nuvens e chuva. Os hobgoblins estão diligentemente domando esta terra estranha, negociando com poderosos elementais nativos e mineirando a profusão de gemas e minérios neste local maravilhoso.

As conexões de Golarion à Cidadela de Ônix — caminhos conhecidos como Estradas de Pedra — são guardadas por legiões de hobgoblins atentos. Cinco dessas entradas existem através das montanhas de Oprak, sendo a maior delas a torre de obsidiana no centro da nova capital Hunthul. Os diplomatas de Azaersi colocaram outra na nação militar hobgolin de Kaoling em Tian Xia, e iniciaram relações diplomáticas com essa nação.

As Terras Sepulcrais

Fundada quando da Cruzada Radiante, a terra antigamente conhecida como Ultimuro era uma nação de cavaleiros que juraram vigiar a prisão do Tirano Sussurrante, a torre do Pináculo do Cadafalso. Os cruzados estabeleceram a poderosa capital murada de Vigília e a resplandecente cidade portuária de Vellumis. Embora os cruzados ainda encontrassem propósito na luta para conter os orcs de Belkzen, muitos cavaleiros acreditavam que os dias de glória da organização ficaram para trás. Sua vigília e fervor gradualmente minguaram.

Enquanto isso, o Tirano Sussurrante planejou sua fuga e por fim desenvolveu a arma destrutiva conhecida como *Fogo Radiante*. No verão devastador de 4719, Tar-Baphon obliterou a aldeia Arca de Roslar e a capital cruzada de Vigília. Ao mesmo tempo, as células do Caminho Sussurrante de todo Ultimuro sincronizaram assassinatos, incêndios criminosos e turbações mortas-vivas que despedaçaram a nação. Em uma estação, Ultimuro foi destruída. O governante de Ultimuro, Lorde-Sentinela Ulthun II, foi forçado a bater em retirada para Absalom. A sacerdote mais influente de Ultimuro, Aylunna Varvatos, lidera filantropos magaambyanos recém-chegados e os impávidos cruzados que organizam evacuações diárias em navios partindo de Vellumis.

Os restos de Ultimuro agora são conhecidos como Terras Sepulcrais. Hordas de mortos-vivos perambulam pelo país com movimentos coordenados pelos oficiais leais a Tar-Baphon. Tribos goblins e os poucos orcs que escolheram se aliar ao Tirano Sussurrante agora viajam abertamente dentro das fronteiras da antiga nação. A maioria da população de Ultimuro já fugiu, e somente os realmente desesperados permanecem amontoados em fortalezas em ruínas ou em fazendas condenadas. Viajar abertamente pelas Terras Sepulcrais significa cortejar a morte, mas os sobreviventes Cavaleiros de Ozem — agora chamados de Cavaleiros de Ultimuro — buscam conter a maré do mal, indo contra chances improváveis. Fortalezas cruzadas lendárias, como o Castelo Sempreﬁrme e o Castelo Firrine, permanecem vazios, abandonados quando suas defesas não possuíam mais suprimentos ou suporte. Estes castelos ainda permanecem de pé sobre as colinas, mas vazios e sombrios como tumbas.

COFRE DA CIDADELA DE ÔNIX

Ustalav

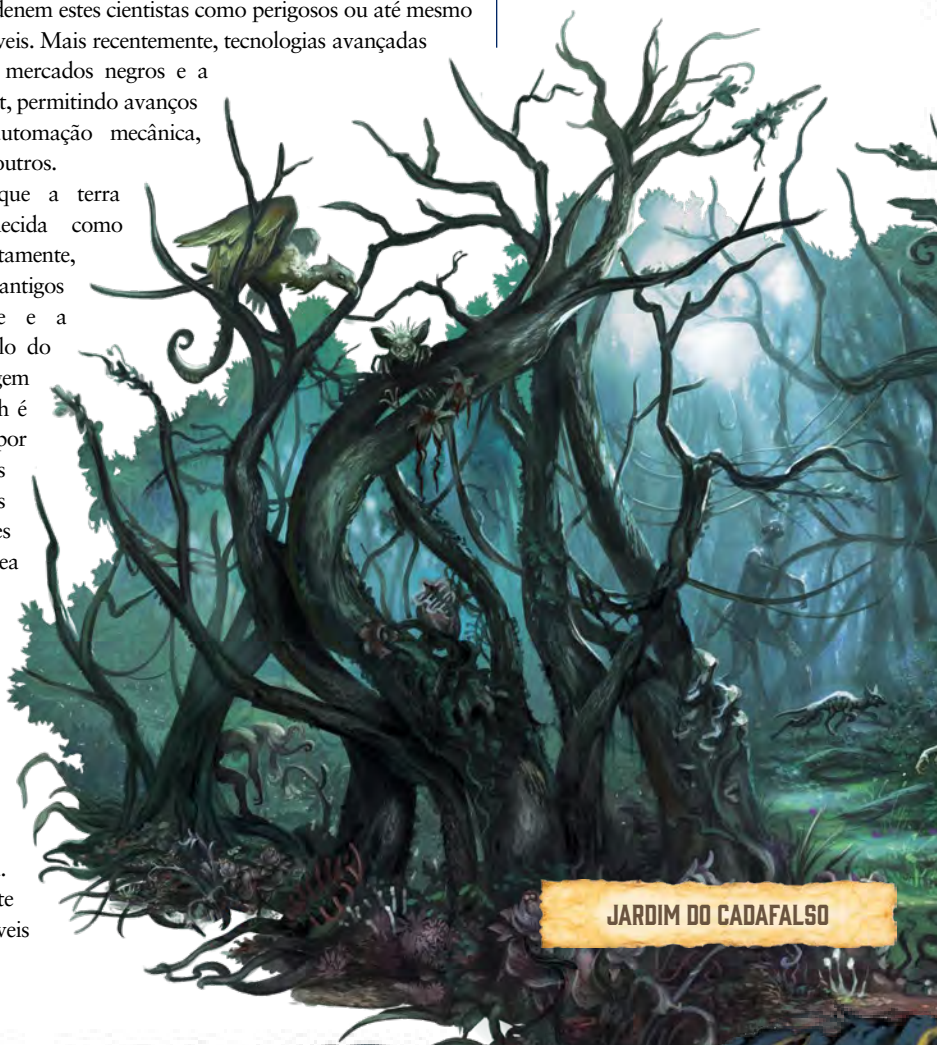
Uma terra antiga e coberta por brumas, Ustalav está impregnada em milhares de anos de guerras civis, horrores sombrios, governantes egoístas e conspirações mortais. Ustalav possui muitos inimigos, mas somente seus adversários mais visíveis — mortos-vivos perigosos e agressores numerianos — são externos. Internamente, a nação sofre com lutas internas entre sua aristocracia decadente, assassinos em série que se mantêm nas sombras e monstros espertos o suficiente para se mascararem como humanos. A terra é dividida em três regiões diferentes, cada uma com uma história notavelmente diferente. Embora montanhas ameaçadoras, florestas enevoadas e lagos escuros possam ser encontrados em qualquer lugar em Ustalav, o caráter da população local faz cada região parecer muito diferente das outras.

O centro de Ustalav, Soivoda, contém a maior parte da população da nação e suas três maiores cidades. A capital de Ustalav, Caliphas, é um porto coberto por névoa no Lago Encarthan, cujo residentes tendem a ser mais cosmopolitas do que os povos isolados encontrados em outros lugares de Soivoda. Caliphas sempre teve um problema com superlotação, mas a vinda de refugiados de Ultimuro originou uma crise em grande escala. Grupos locais autointitulados "Recepcionistas de Guardabrigo" perambulam as ruas com clavas e lâminas, supostamente expulsando invasores de becos e parques, mas na verdade saciando sua sede de sangue e chamando isso de dever civil. Entretanto, os refugiados possuem poucas opções em qualquer lugar em Soivoda, já que o interior abriga lobos, ursos e outras bestas e que os ustalávicos insulares fora de Caliphas frequentemente recebem estrangeiros com tochas e forquilhas.

Os três condados a noroeste em Ustalav depuseram seus governantes hereditários em 4674 CA e instituíram um governo parlamentar de plebeus eleitos. Esta região agora é conhecida como Palatinados e é uma área de ideais inovadores e ciência de ponta. Médicos, alquimistas e acadêmicos — particularmente na prestigiada Universidade de Lepidstadt — estão fazendo descobertas surpreendentes em anatomia, medicina e outras ciências. Embora alguns condenem estes cientistas como perigosos ou até mesmo depravados, seus avanços são inegáveis. Mais recentemente, tecnologias avançadas chegaram de Numéria através de mercados negros e a partir dos laboratórios de Lepidstadt, permitindo avanços monumentais nos campos da automação mecânica, eletricidade e energia a vapor entre outros.

Muitos nem mesmo diriam que a terra assombrada no sudoeste, conhecida como Virlych, faz parte de Ustalav; certamente, ustalávicos sensatos evitam os antigos domínios do Tirano Sussurrante e a área onde a prisão dele, o Pináculo do Cadafalso, se avultava sobre a paisagem rural por séculos. A terra de Virlych é melancólica e inabitada, exceto por monstros predatórios, mortos-vivos perambulantes e alguns poucos colonos insistentes. As tempestades sobrenaturais que infestam a área são apenas uma manifestação da natureza fora de controle, distorcida pela magia necromântica do Tirano Sussurrante. Um local de profusão verdejante e mortal chamado Jardim do Cadafalso envolve a cratera destruída onde ficava o Pináculo do Cadafalso — uma floresta densa e mutada tão mortal quanto uma terra baldia desolada. Embora o Tirano Sussurrante esteja ausente, terrores incontáveis permanecem no local.

Ordem Esotérica do Olho Palatino

Sendo uma ordem secreta de estudiosos e historiadores baseada em Ustalav, a Ordem Esotérica do Olho Palatino vigia o mundo em busca de sinais de conhecimentos perigosos e monstros inumanos. Ela compreende mestres de saberes ocultistas e suas bibliotecas exclusivas para membros incluem segredos da velha Osírion e até mesmo civilizações mais antigas. O maior inimigo da ordem é o nefasto culto da morte conhecido como o Caminho Sussurrante, cujos seguidores servem como agentes leais de seu maior membro, Tar-Baphon. Com o ressurgimento de Tar-Baphon, a Ordem Esotérica se envolveu mais na linha de frente do que o usual para uma ordem secreta para frustrar os esquemas do rei-lich. Como seus membros são acostumados a se comunicar através de mensagens codificadas, símbolos carregados de significado e pistas enigmáticas, esta nova candura não é bem vista pelos membros mais antigos da Ordem Esotérica.

Jardim do Cadafalso

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região do Olho do Pavor.

ACADÊMICO USTALÁVICO — BIOGRAFIA

Você foi educado em uma famosa academia ustalávica, como na Universidade de Lepidstadt ou na Escola Sincomakti de Ciências, e recebeu instrução qualificada em conceitos avançados de matemática, ciência e engenharia.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber Acadêmico. Você recebe o talento de perícia Treinamento em Perícia.

ASSASSINO DE BELKZEN — BIOGRAFIA

Você é um guerreiro temível do Domínio de Belkzen e seu clã conta com você para suporte, conselhos e defesa. Com a ameaça crescente do Tirano Sussurrante sobre seu lar, você não deve decepcionar seu povo.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e Saber de Orc. Você recebe o talento de perícia Olhar Intimidante.

COMERCIANTE DE ÔNIX — BIOGRAFIA

Oprak não compartilha os segredos da Abóbada de Ônix com muitas pessoas, mas você é um dos poucos sortudos permitidos no centro da nação. Você viajou pelos caminhos extradimensionais das Estradas de Pedra e comercializou mercadorias em uma ampla variedade de terras. Você aprendeu a andar vivamente em mercados estrangeiros de todos os tipos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Mercadores. Você recebe o talento de perícia Poliglota.

DESCENDENTE DO CAMINHO SUSSURRANTE — BIOGRAFIA

Sua família têm se associado há muito tempo com o enigmático culto da morte conhecido como Caminho Sussurrante, que foi recentemente responsável pela terrível devastação da nação de Ultimuro. Tendo seguido ou não seus passos, você conhece muitos dos segredos da filosofia.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Religião e Saber de Mortos-Vivos. Você recebe o talento de perícia Estudante do Cânone.

FAMÍLIA AMALDIÇOADA BIOGRAFIA

Há rumores sobre sua família ser amaldiçoada. Embora isso pudesse explicar eventos lamentáveis na história de sua família, você pode ou não acreditar nisso. Independentemente disso, coincidências estranhas afligem sua linhagem e talvez até mesmo apareçam em sua vida, acostumando-o a ver estranhezas ao seu redor.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ocultismo e Saber de Maldições. Você recebe o talento de perícia Identificar Estranhezas.

GUERRILHEIRO NIRMATHI — BIOGRAFIA

Artesanato em madeira é natural para você, que aprendeu a usar a floresta como uma vantagem tática face a forças superiores nas escaramuças contra o exército molthuni ou a Legião Presa-de-Ferro.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber de Florestas. Você recebe o talento de perícia Esgueirador de Terreno (matagal).

MERCENÁRIO MOLTHUNI — BIOGRAFIA

Seja buscando cidadania ou simplesmente precisando de um salário estável, você passou parte de seu tempo como um mercenário pago nas forças armadas de Molthune lutando contra os inimigos da nação, como Nirmathas ou a Legião Presa-de-Ferro. Alternativamente, você pode ter trabalhado no mar, protegendo navios comerciais e militares de Molthune contra piratas no Lago Encarthan.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Atletismo e Saber de Mercenários. Você recebe o talento de perícia Profissional Experiente.

SOBREVIVENTE DE ULTIMURO — BIOGRAFIA

Você conseguiu escapar da devastação que o Tirano Sussurrante lançou sobre sua nação, mas perdeu tudo para os lacaios do rei-lich, incluindo sua casa e muitos amigos e familiares.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Medicina e Saber de Mortos-Vivos. Você recebe o talento de perícia Medicina de Batalha.

Sentinela de Ultimuro

Embora a nação de Ultimuro tenha desaparecido deixando somente o horror das Terras Sepulcrais em seu lugar, você se recusa a renunciar seus juramentos. Você renovou seus votos, jurando combater a influência do Tirano Sussurrante onde quer que ele apareça em Golarion.

DEDICAÇÃO DE SENTINELA DE ULTIMURO — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos membro dos Cavaleiros de Ultimuro, Bloqueio com Escudo; **Acesso** Você é da região do Olho do Pavor.

Você se jurou como um sentinela dos Cavaleiros de Ultimuro, a primeira linha de defesa contra incursões do Tirano Sussurrante em Golarion. Você se torna treinado em Atletismo e em Saber de Mortos-Vivos; se já for treinado, você se torna especialista. Finalmente, você recebe o talento de guerreiro Escudo Reativo.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de sentinela de Ultimuro.

OLHO DE OZEM — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Sentinela de Ultimuro, especialista em Percepção

Você aprendeu como observar o perigo à distância, facilitando seu serviço como sentinela. Você recebe +2 de bônus de circunstância em rolagens de iniciativa quando usar Percepção e, quando estiver Patrulhando, concede +2 de bônus de circunstância a seus aliados (em vez de +1).

RESISTÊNCIA NECROMÂNTICA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Sentinela de Ultimuro

Como parte de seu treinamento, você se acostumou a defender-se contra necromancia devido à exposição repetida. Você recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos contra efeitos de necromancia e obtém resistência a dano negativo igual à metade do seu nível.

SENTIDO SEPULCRAL — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Sentinela de Ultimuro

O tempo que você passou caçando os mortos-vivos lhe permite senti-los. Você sente mortos-vivos como um sentido vago (*Livro Básico* 465) similar ao sentido do olfato dos humanos, uma sensação desconfortável similar a cheirar algo enfastiante ou apodrecendo. Quando estiver próximo a mortos-vivos, você eventualmente sente a presença dele, embora você não possa fazê-lo instantaneamente e não possa apontar a localização deles. Um morto-vivo usando um disfarce ou de alguma forma tentando esconder a presença dele deve realizar um teste de Dissimulação contra sua CD de Percepção para esconder a presença dele contra você. Se a criatura obtiver sucesso no teste de Dissimulação, ela fica temporariamente imune ao seu Sentido Sepulcral por 1 dia.

TENACIDADE NECROMÂNTICA — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Resistência Necromântica

Seu treinamento contra efeitos necromânticos lhe permite escapar do pior deles. Se rolar um sucesso em uma jogada de salvamento contra um efeito necromântico, trate o resultado como um sucesso crítico. Se rolar uma falha crítica nesse salvamento, trate o resultado com uma falha.

GUARDIÃO DE ULTIMURO — TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Sentinela de Ultimuro

Você usa seu escudo para proteger seus aliados, não apenas a si próprio, especialmente contra mortos-vivos. Quando tiver seu escudo erguido, você pode usar sua reação Bloqueio com Escudo quando um ataque for realizado contra uma aliado adjacente a você, em adição ao acionamento usual. Se o fizer, o escudo impede que esse aliado sofra o dano (em vez de você), seguindo as regras normais para um Bloqueio com Escudo.

Se um morto-vivo desferir um ataque contra um aliado a até 3 metros, você pode Dar um Passo e ficar adjacente a seu aliado e então usar Bloqueio com Escudo como parte da mesma reação.

Reinos Resplandecentes

Nações

ANDORAN (NB)
Democracia
Capital: Almas (76.600)

GALT (CN)
Anarquia Revolucionária
Capital: Isarn (42.700)

DRUMA (ON)
Oligarquia Mercantil
Capital: Kerse (18.300)

KYONIN (CB)
Monarquia
Capital: Iadara (56.340)

MONTANHAS DOS CINCO REIS (ON)
Monarquias Múltiplas
Capital: Altoelmo (39.917)

TALDOR (N)
Império Burocrático
Capital: Oppara (109.280)

Povos

Élfico
Enânico
Gnômico
Keleshita
Kellide
Meio-elfo
Taldano

Idiomas

Comum
Élfico
Enânico
Gnômico
Hallita
Kelishiano

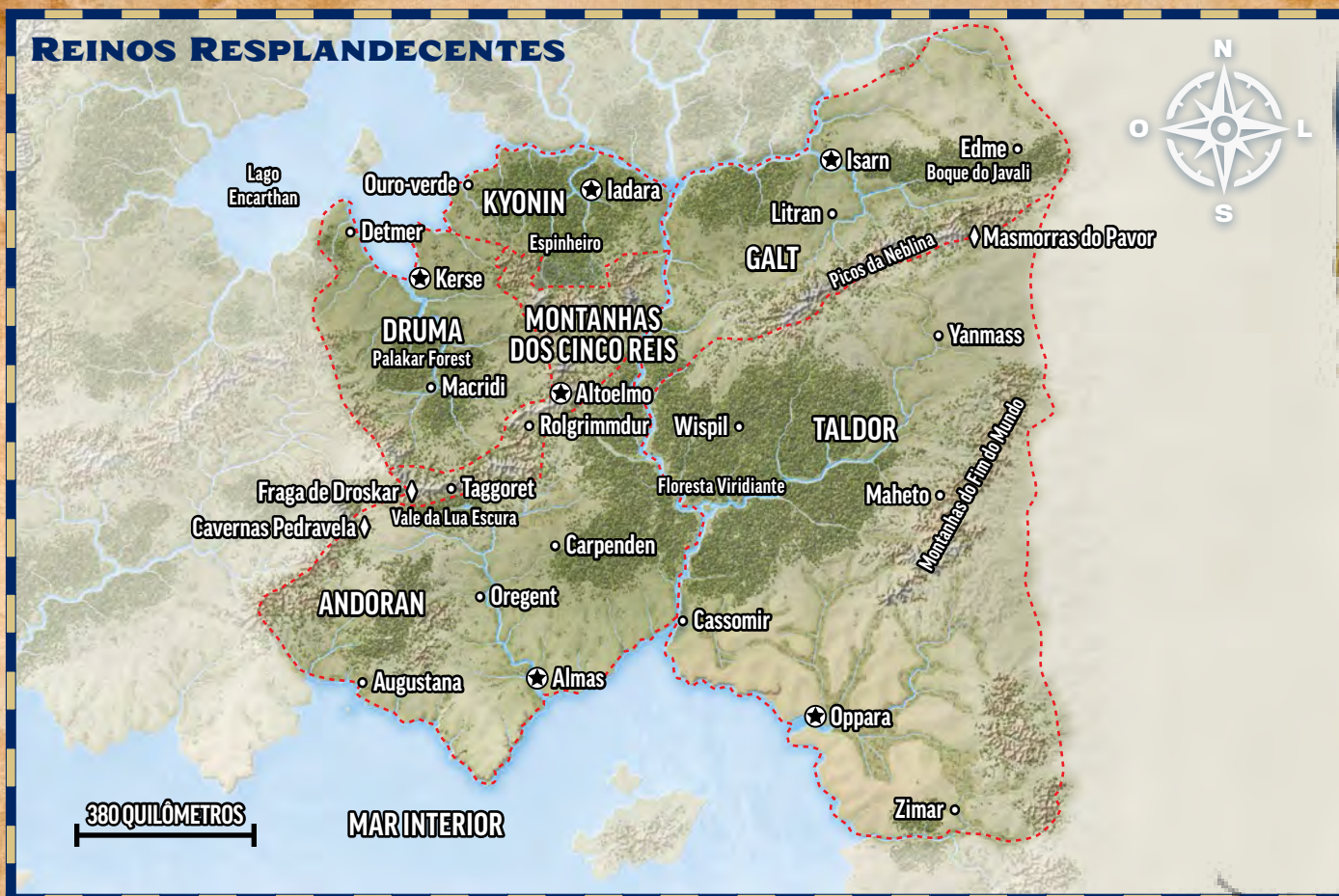
Facções

Cavaleiros da Águia
Lâminas do Leão
Profecias de Kalistrade

Religiões

Abadar
Iomedae
Calistria
Sarenrae
Erastil
Torag

Recursos

Álcool/Drogas
Armas/Armaduras
Gado/Couros
Grãos/Frutas/Vegetais
Joias/Gemas
Madeira
Minérios
Navios
Produtos de Luxo
Queijo
Tecidos

LINHA DO TEMPO

–5293 CA Queda de Terra mergulha Golarion na Era da Escuridão.
–4987 CA Os anões de Tar Taargadth rompem a superfície de Golarion e chegam às Montanhas dos Cinco Reis, completando a Busca Pelo Céu.
–4202 CA Gnomos emergem do Primeiro Mundo para Golarion, particularmente em regiões florestadas como a Floresta Viridante.
–1281 CA Primeiro Imperador Taldaris unifica as cidades-estados ao longo do litoral do Mar Interior para fundar Taldor.
–318 CA Os anões de Tar Taargadth estabelecem Altoelmo, a primeira Cidadela do Céu.
–4 CA Qadira e Taldor entram em conflito pela primeira vez quando suas fronteiras em expansão se sobrepõem.
1 CA Aroden ergue a Ilha de Kortos do Mar Interior e se torna um deus vivo, com Oppara como o centro inicial de sua adoração.
1551 CA O reino enânico de Tar Taargadth cai em um ataque massivo de invasores orcs.
2332 CA Os Profetas de Kalistrade orquestram a assinatura do Acordo de Kerse, encerrando 700 anos de guerra civil enânica e garantindo a independência da nação de Druma.
2497 CA O lorde demônio nascente Arrazárvore começa sua perversão da Floresta Fierani em Kyonin.
2632 CA Elfos retornam para Kyonin vindos de seu refúgio de Sovyrian e confrontam Arrazárvore.
3827 CA General Arnisante de Taldor, herói da Cruzada Radiante, derrota o Tirano Sussurrante, levando ao aprisionamento do vilão no Pináculo do Cadafalso.
3841 CA Após séculos de conflito, Taldor assina o Tratado da Mata Selvagem com os druidas da Floresta Viridante, estabelecendo relações pacíficas.
3980 CA Fraga de Droskar entra em erupção nas Montanhas dos Cinco Reis, iniciando um longo declínio que culmina nos anões labutando em adoração a Droskar sob o comando de Ordrik Talhrik.

A história da região conhecida como os Reinos Resplandecentes é longa e célebre, mais notavelmente como o centro do outrora poderoso império de Taldor. Embora a influência taldana ainda seja forte na região — de etnia e idioma a tradições culturais e até mesmo infraestrutura — a área já era lar para muitos antes dos progenitores azlanti de Taldor se assentarem aqui. Humanos da etnia kellide, junto dos elfos, anões e gnomos, construíram seus lares aqui em eras passadas, e seus descendentes permanecem na região até hoje, tendo testemunhado a ascensão e queda de heróis, impérios e até mesmo deuses.

A Queda de Terra deixou sua marca nesta região assim como em outras. Os elfos, tendo alguma presciência do desastre, fugiram através de seus portais mágicos chamados de *aiudara* para o reino de Sovyrian, deixando somente alguns deles para trás para viverem no mundo arruinado. Foi durante este período que os anões empreenderam a Busca pelo Céu, emergindo de seus lares subterrâneos para fundar a nação de Tar Taargadth — e levando os orcs para a superfície com eles. Não muito depois, gnomos fugindo de algum terror desconhecido do Primeiro Mundo chegaram através de portais planares, assentando nas matas ricas e selvagens da região. Somente quando a humanidade começou a se recuperar da Era da Escuridão é que refugiados de antigas linhagens azlanti se uniram com os garundi, keleshitas e kellides locais para criarem suas casas ao longo da fronteira noroeste do Mar Interior. Séculos depois, o Primeiro Imperador Taldaris unificou estas cidades-estados pra fundar o que viria a ser Taldor, o maior império humano em Avistânia.

Os milênios desde a fundação de Taldor moldaram a região de formas incontáveis. Quando Aroden se tornou um deus e ergueu a Ilha de Kortos do mar, sua adoração foi centrada na capital de Taldor, Oppara. Foi o Império Taldano que levou a Cruzada Radiante para resistir e por fim aprisionar o Tirano Sussurrante. Mas o império não era infalível, e com o tempo partes dele se separaram. Elfos retornando de Sovyrian reivindicaram Kyonin para si, e os anões das Montanhas dos Cinco Reis mantiveram sua autonomia apesar de seus problemas internos. O quão fraco o império ficou foi revelado somente quando seus domínios a oeste se revoltaram, rompendo para se tornar o império de Cheliax em uma secessão relativamente pacífica. A morte do deus Aroden e o subsequente conflito em Cheliax causou ainda mais divisões — como as terras de Galt e Andoran, que embora fossem parceiras em sua sucessão de Cheliax e tenham fundado filosofias similares, na prática divergiam, com esta última estabelecendo uma democracia funcional enquanto a primeira se digladiava em revoluções perpétuas. E mesmo as terras que Taldor conseguiu reter viram tremendas mudanças ao longo dos séculos, mais recentemente com a coroação da primeira grande princesa do reino.

Andoran

Andoran é a primeira república governada democraticamente na região do Mar Interior, e como resultado talvez seja mais conhecida por sua mensagem de liberdade. Embora seja uma nação jovem, tendo rompido com o governo chelixe somente 50 anos atrás, Andoran ganhou seu lugar entre os poderes políticos reconhecidos através de uma economia forte, uma armada poderosa e esforços contundentes para combater a prática da escravidão mesmo além de suas fronteiras.

Talvez devido à sua juventude, Andoran permanece atenta a seus vizinhos. A revitalização de Taldor sob a Grande Princesa Eutropia não é tão bem-vinda em Andoran como em outros países: apesar das várias reformas e diplomacia aprimorada de Eutropia, ela ainda é uma monarca hereditária que impediu uma rebelião do povo. Andoran também tomou ciência das fraquezas recentes de Cheliax, e rumores aumentam sobre as duas nações estarem prontas para a guerra — um sentimento encorajado pela líder de Andoran, a Suprema-Eleita Andira Marusek, uma general reformada dos Falcões de Aço conhecida por sua oposição ao comércio de escravos chelixe. Por último, mas não menos importante, a prudência leva Andoran a cuidadosamente observar a insensatez da nação aparentada de Galt para evitar repetir os mesmos erros, já que uma revolução sangrenta jogaria por água abaixo tudo que Andoran alcançou nas últimas décadas.

Os Cavaleiros da Águia de Andoran, soldados e espiões patrocinados pelo estado vestidos em uniformes icônicos azul e dourados, são frequentemente associados com esforços abolicionistas, embora as várias divisões na organização sejam raramente compreendidas além das fronteiras da nação. A Legião Dourada é composta por soldados de elite que

lutam ao lado das forças militares de Andoran. Os Falcões de Aço (e suas contrapartes navais, os Corsários Cinzentos) operam independentes das forças militares regulares, especializando-se em batalhar a escravidão e tirania em casa e além. Os mais secretos dos cavaleiros são os Garras do Crepúsculo, que fornecem inteligência e espionagem para um governo que oficialmente repudia qualquer conhecimento de sua existência.

Contudo, nem toda organização em Andoran concorda com os elevados ideais da nação. Reconhecido em toda a região do Mar Interior, o aparentemente inócuo Consórcio da Madeira era originalmente um sindicato criminoso que precede à independência de Andoran, e a influência financeira do consórcio permanece inigualável. Vínculos entre o consórcio e vários membros antigos do Conselho do Povo têm levantando questões sobre se a nação precisa de salvaguardas para impedir a corrupção dos oficiais eleitos, embora pareça que algumas dessas medidas nunca darão frutos.

VALE DA LUA ESCURA

Uma região infame comprimida na fronteira norte de Andoran, o Vale da Lua Escura é um dos poucos trechos de ermos realmente perigosos da nação. Sua distância de Almas permite o Consórcio da Madeira operar quase livremente aqui, reivindicando a cidade de Oregent como sua sede. Mas as riquezas da área — de madeira negra e outras madeiras a prata e o acesso à fronteira isgeri — não são facilmente reivindicados. Séculos de extração de madeira têm tensionado as relações com as fadas protetoras das matas, enquanto bandos de dragonetes da chama e licantropos predatórios caçam nas colinas solitárias. Além disso, vários outros perigos surgem das Cavernas Pedravela — um extenso sistema de cavernas que é lar de kobolds, duergar, mortos-vivos e outras criaturas — tornando as coisas piores enquanto passagens profundas às Terras Sombrias permitem criaturas ainda mais perigosas acessarem a superfície.

DRAGONAS MÁGICAS DOS CAVALEIROS DA ÁGUIA

Dragonas são parte do uniforme de quase todo Cavaleiro da Águia, portanto, versões encantadas destes itens são comuns entre membros da organização.

4081 CA — Cheliax rompe com Taldor na Conquista do Parcimonioso, anexando também as províncias de Andoran e Galt.

4606 CA — O deus Aroden morre, causando desastres mundiais e mergulhando Cheliax em uma guerra civil.

4667 CA — O primeiro Conselho Revolucionário se forma em Galt após se rebelarem contra a Cheliax dominada pelos Thrune; as *lâminas finais* são comissionadas e colocadas em serviço.

4669 CA — Andoran declara independência da Cheliax dominada pelos Thrune e forma uma democracia incipiente.

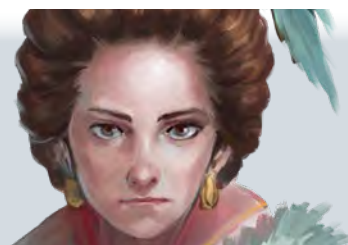
4717 CA — Andoran estabelece uma colônia bem-sucedida nas ruínas destruídas de Azlante.

4718 CA — Grande Príncipe Stavian III de Taldor mata metade do senado taldano. A subsequente Guerra pela Coroa é dramática e sanguinária, com Eutropia eventualmente reivindicando o trono como grande princesa.

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

RAINHA TELANDIA EDASSERIL

Sempre uma figura formidável na política élfica, a rainha de Kyonin tirou proveito do retorno do Tirano Sussurrante para fortalecer laços com outras nações.

GRANDE PRINCESA EUTROPIA

Apesar de sua ascensão ao trono banhada em sangue, a primeira imperatriz de Taldor tem se provado uma governante devotada à moderação e melhorias bem ponderadas à nação.

ALTO PROFETA KELLDOR

O atual líder dos Profetas de Kalistrade comanda com um controle quase total sobre os assuntos dos Kalistocratas e da Burocracia Esplendente de Druma.

SUPREMA-ELEITA ANDIRA MARUSEK

General experiente conhecida por anos de esforços militares abolicionistas, Andira Marusek foi eleita para liderar o Conselho do Povo de Andoran em 4716 CA.

DRAGONA DA LEGIÃO DOURADA — ITEM 3

INCOMUM | ENCANTAMENTO | INVESTIDO | MÁGICO

Preço 55 po

Uso dragona vestida; **Volume** L

Estas cintilantes dragonas douradas são criadas para oficiais dos Cavaleiros da Águia e vestidas como parte do uniforme. Embora possam ser encantadas para fornecer uma variedade de efeitos, a *dragona da Legião Dourada* é a mais comum entre elas.

Ativação ❖ (comandar); **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Emita uma ordem como parte do comando. Você e cada aliado a até 18 metros que seguir essa ordem recebe +1 de bônus de estado em rolagens de ataque, rolagens de dano e jogadas de salvamento contra medo até o início do seu próximo turno.

Druma

As terras ao sudeste do Lago Encarthan ficam junto das Montanhas dos Cinco Reis como as únicas partes dos Reinos Resplandecentes a nunca terem sido reivindicadas pelo Império Taldano. Estas planícies e florestas foram o primeiro lar para uma das maiores culturas kellides em Avistânia, junto de um contingente considerável de fadas na Floresta Palakar central. Após os anões emergirem, a região se tornou um domínio das Montanhas dos Cinco Reis, permanecendo assim até 2332 CA, quando a assinatura do histórico Acordo de Kerse simultaneamente encerrou 700 anos de guerra civil enânica, obteve a independência de Druma e provou de uma vez por todas o domínio econômico dos Profetas de Kalistrade.

Dizer que Druma é governada pelos Profetas de Kalistrade — um grupo drumano pseudo-religioso que é infame por sua estrita autonegação e perseguição incansável à riqueza — é apenas parcialmente correto. Tecnicamente, a Burocracia Esplendente — um corpo de centenas de administradores civis — governa a nação, e a associação aos Profetas de Kalistrade não confere participação no poder governamental oficial. Entretanto, na prática, os tremendos recursos financeiros sob controle dos Kalistocratas garantem a eles mais influência do que o governo oficial possui. Além disso, os Kalistocratas em si são liderados por um Alto Profeta que legalmente possui a autoridade de revogar as decisões da Burocracia. O alto profeta atual, Kelldor, utiliza habilidades de adivinhação poderosas e uma astúcia aguçada para tudo exceto predizer o futuro, e tem usado seu poder para construir relacionamentos com os governantes de várias nações do Mar Interior.

Embora os Kalistocratas de robes brancos sejam reconhecidos por todo o Mar Interior, as forças militares de Druma são igualmente conhecidas. Formalmente a Liga Mercenária, a organização e seus membros geralmente são referidos como os "Casacas Pretas" devido a seus icônicos uniformes totalmente pretos. Dada sua condição como exército de uma nação de comerciantes fenomenalmente ricos, os Casacas Pretas são equipados com armas e armaduras da mais alta qualidade e recebem um dos melhores treinamentos — e maior soldo — das forças militares do Mar Interior. Como resultado, a lealdade dos Casacas Pretas à Burocracia Esplendente é lendária, e quando estão executando suas ordens, seus membros são decididamente amorais e as cumprem sem hesitar.

O poder atual dos Casacas Pretas pode ser atribuído ao Alto Profeta Kelldor, que começou a reforçar a Liga Mercenária dois anos atrás com um "Édito de Preparação" — ordens para quase dobrar o recrutamento e treinamento do exército. O resultado tem sido uma enorme força de guerreiros altamente habilidosos com treinamento especializado para combater orcs e mortos-vivos, colocando Druma em uma posição única para suportar o retorno do Tirano Sussurrante. Como resultado, a nação não sofreu tanto quanto seus vizinhos pela ascensão de Tar-Baphon, e embora rotas lucrativas tenham sido fechadas — particularmente pelo Lago Encarthan — alguns começaram a se preocupar que as legiões de mortos-vivos podem ser um problema que nem mesmo o dinheiro pode resolver.

Enquanto isso, os Kalistocratas mantêm suas redes comerciais lucrativas, aproveitando a oportunidade de aumentar o comércio com Kyonin e manobrando para se estabelecerem como um canal primário entre a nação élfica e o resto do mundo. Alguns tentam forçar alianças com a nova liderança de Galt na esperança de que a estabilidade nessa nação se prove mais rentável, enquanto outros simplesmente conduzem o comércio que podem em suprimentos e armamentos básicos. Por fim, Druma mudou pouco em resposta aos eventos recentes, com seus

cidadãos lembrando uns aos outros que, independentemente de quem use a coroa nas nações vizinhas, o dinheiro permanece como o rei de todos.

Floresta Viridante

A maior floresta em Avistânia fica nas fronteiras entre Andoran, Galt e Taldor. Apesar de existir no cerne de várias potências importantes, os druidas, gnomos e fadas residentes na Floresta Viridante mantêm um alto grau de autonomia em relação às terras ao seu redor.

Há tempos, Taldor chegou a um acordo com seus vizinhos dessa terra através do Tratado da Mata Selvagem, que estabeleceu termos pacíficos e mutuamente benéficos para extração de madeira e preservação. Entretanto, residentes da parte andorana da floresta se viram em um conflito com madeireiras do Consórcio da Madeira, especialmente enquanto uma guerra eminente aumentava a demanda por madeira bruta por toda a região. Somente os esforços dos gnomos de Wispil, em conformidade com o Tratado da Mata Selvagem, impediram tensões similares com Taldor, cuja construção de navios também aumentou a demanda pela madeira viridante.

Sempre isolacionistas, os druidas da Mata Selvagem todavia encontraram novos aliados nos anos recentes. Algumas das primeiras propostas de Kyonin além de suas fronteiras foi à Floresta Viridante, dada a apreciação compartilhada das duas culturas por terras naturais. Os elfos fornecem informações atualizadas do mundo exterior à Estada da Mata Selvagem — uma necessidade crescente, já que a proximidade da Floresta a Absalom significa que ela terá pouca chance em permanecer neutra em qualquer conflito com o Tirano Sussurrante. Além disso, uma quantidade crescente de anões Rivethun das Montanhas dos Cinco Reis também começou a viajar para a Floresta Viridante em busca de mentoria.

Galt

Embora geralmente seja reconhecida como uma região geográfica, Galt mal é uma nação, já que seu governo e estrutura social foram estilhaçados por décadas de uma revolução sangrenta interminável. Uma sociedade outrora conhecida por poetas, artistas e filósofos brilhantes foi queimada em rebelião sob a Cheliax controlada pelos Thrune, e embora Andoran tenha conseguido seguir seus ideais democráticos à paz, Galt agora é habitada por plebes de fanáticos paranoicos e revolucionários. Os radicais descontrolados da nação depuseram a instituição de nobreza e a maioria das outras instituições junto dela, e os bastiões da educação de Galt foram convertidos em prisões políticas. Mais de uma dúzia de governantes tomou posse e caiu nos 50 anos que se passaram desde a revolução inicial, com nenhum deles capaz de governar efetivamente ou manter o controle por mais de alguns anos. Os sistemas de infraestrutura e suporte social ficaram de lado, levando à pobreza extensiva e a cidadãos deslocados, bandidagem e ataques incontestados de bestas terríveis.

O Conselho Revolucionário atual tem existido por mais do que a maioria dos regimes de Galt, embora demonstre sinais de seu próprio colapso. Por mais de uma década, o Cidadão Korran Goss manteve o conselho unido através do talento de redirecionar a fúria da plebe para distante de si e do conselho, culpando nações vizinhas pelos problemas de Galt. Mas, como muitos líderes antes dele, Korran se viu alvo de uma campanha implacável de violência que nem mesmo sua tremenda força de personalidade poderia evitar. O Conselho Revolucionário agora é chefiado pela Cidadã Camilia Drannoch, uma líder populista que insiste que o hábito de Korran de culpar forças externas pelas falhas de Galt só levou a uma piora de sua situação. Sob sua liderança, o Conselho Revolucionário começou ostensivamente uma campanha para eliminar elementos desonestos e influências desestabilizantes em Galt, embora em muitos casos este esforço tenha meramente permitido Camilia manipular a plebe para remover aqueles que pudessem ameaçar sua posição.

Economia

A região dos Reinos Resplandecentes é rica em recursos, e por isso a economia da nação é centrada principalmente em exportar materiais e mercadorias. A economia de Andoran foi criada ao redor da indústria madeireira, enquanto as Montanhas dos Cinco Reis produzem trabalhos de metal de alta qualidade, gemas e outras manufaturas. Kyonin é reconhecido por suas artes e foca primariamente em exportar produtos acabados, enquanto Druma conduz sua influência mercantil e redes de comércio inigualáveis. Taldor continua a liderar a região nas áreas de arte, música e cultura, embora a construção naval também seja um motor econômico de longa data no litoral. Os produtos que a região importa tendem a ser artigos de luxo e mercadorias glamorosas, particularmente através de Oppara, capital de Taldor.

Cavaleiro da Águia

AS LÂMINAS FINAIS

As *lâminas finais* de Galt são artefatos poderosos.

LÂMINA FINAL **ITEM 20**

RARO ARTEFATO MAL MORTE NECROMANCIA OCULTISTA

Volume 40

Uma criatura Grande ou menor restringida ou voluntária pode ser executada por uma *lâmina final*. Como um artefato, uma *lâmina final* não pode ser danificada exceto por meios específicos.

Ativação 1 minuto (Interagir); **Efeito** Você executa uma criatura restringida sob a lâmina. A criatura executada sofre 11d10 de dano cortante e deve obter sucesso em um salvamento de Fortitude CD 45 ou é decapitada como se tivesse sofrido um acerto crítico com um 20 natural de uma *segadeira +3 impactante superior vorpal*.

A alma de uma criatura executada com uma *lâmina final* é aprisionada, e a criatura não pode ser retornada à vida através de quaisquer meios, nem mesmo por *milagre* ou magia similar. Uma *lâmina final* pode conter qualquer quantidade de almas desta maneira, e elas podem ser libertadas somente através de um ritual complexo conhecido somente pelos Jardineiros Cinzentos ou através da destruição da *lâmina final*.

ANÃO RIVETHUN

Houve somente dois fatores constantes em Galt desde sua queda no caos: os Jardineiros Cinzentos e as guilhotinas conhecidas como *lâminas finais*. Os Jardineiros Cinzentos são executores de Galt, uma ordem de agentes mascarados baseada na cidade de Litran. O anonimato é a chave para a segurança dos Jardineiros Cinzentos e seu poder, já que eles podem agir como braços sem rosto da plebe galtana, embora seu poder seja tamanho que nenhum indivíduo arrisque despertar sua ira devido ao medo de vivenciar em primeira mão as *lâminas finais*. As guilhotinas possuem encantamentos poderosos que prendem as almas de suas vítimas, impedindo que os condenados sejam revividos através de magia ou levados pelas garras dos diabos chelixes. Estes instrumentos de morte têm se provado impérvios a danos físicos, embora tenham começado a circular rumores em Isarn de que agentes subterrâneos tenham finalmente descoberto um ritual para destruir as *lâminas finais* e libertar as almas presas nelas.

Galt possui poucas relações com outras nações ou organizações. Emissários de Kyonin recentemente estabeleceram uma presença modesta em Isarn e a Sociedade Pathfinder mantêm uma pequena loja secreta em Beiramata, mas a maioria das nações veem Galt como um tipo de doença, observando de longe e esperando que seu caos não espalhe. Taldor ainda se recupera do susto de sua própria revolução durante a sucessão convoluta do Grande Príncipe Stavian III para a Grande Princesa Eutropia, e Andoran considera Galt como um exemplo de cautela, já que ambas as nações foram fundadas sob os mesmos princípios.

Kyonin

Embora muitos povos na região do Mar Interior vejam os elfos de Kyonin como reservados e isolacionistas — um estereótipo reforçado sem intenção pelo longo foco dos elfos em várias lutas internas — a recém-retornada ameaça de Tar-Baphon atraiu a atenção dos elfos para fora uma vez mais. A experiência e registros históricos dos especialistas élficos sugerem que é somente uma questão de tempo antes de Tar-Baphon se tornar uma ameaça inevitável para toda a região, portanto, a liderança de Kyonin começou a enviar mais emissários diplomáticos para outras nações em preparação para uma guerra de longa escala que poderia devastar o continente. Ao mesmo tempo, essa necessidade de maior cooperação com outras nações levou os líderes de Kyonin a abrir suas próprias fronteiras cuidadosamente vigiadas para embaixadores e visitantes de uma ampla gama de ancestralidades e nações.

Esta iniciativa élfica por alianças internacionais é vista por muitos como uma mudança drástica na política tradicional de Kyonin, embora os registros e memória dos elfos revelem muitas instâncias de colaborações similares contra o mal, agora esquecidas por nações mais jovens. Ainda assim, o amor dos elfos pela liberdade significa que muitos destes esforços são os atos de indivíduos que pensam igual em vez de instituições governantes — na verdade, mesmo os empreendimentos atuais dos elfos são menos o resultado de uma ordem formal do governo e mais um direcionamento coletivo entre indivíduos para trabalhar em direção ao bem maior. O fato da assistência de Kyonin quase nunca ser uma decisão nacional, mas em vez disso a empreitada de vários indivíduos, deu espaço à opinião generalizada de que os elfos como um todo pouco se importam com as outras nações de Avistânia. A destruição recente de Ultimuro colocou muitos jovens elfos em ação, na esperança de combater não somente o Tirano Sussurrante mas também a reputação de ambivalência de sua nação.

Apesar de um envolvimento elevado no cenário global, a vida em Kyonin pouco mudou ao longo dos séculos. Os elfos continuam sua apreciação de aprendizado profundo, manufatura e artes arcanas, embora o influxo de estrangeiros no reino tenha levado à introdução de novas ideias que divergem da pura tradição élfica. O aparente desinteresse e indiferença dos elfos disfarçam um olho atento aos eventos atuais, um panorama político em mudança e crescentes e diferentes ameaças em uma escala global e a longo prazo. Mesmo na corte da Rainha Telandia Edasseril, a intriga é abundante enquanto facções díspares disputam por influência, e nem todos os participantes concordam com a decisão de permitir estrangeiros entrarem no reino. Da mesma forma, mesmo esta extensão externa não superou rivalidades

antigas: Kyonin permanece em desacordo com os Reinos Fluviais, especialmente a respeito da ocupação humana nas ruínas élficas de Setearcos, e a política hostil de Razmiran em relação aos elfos tem causado uma guerra fria contínua pelo Rio Sellen Oeste.

Esses grupos que questionam a decisão de permitir estrangeiros entrarem em Kyonin tem sido bem convincentes em relação à Floresta Fierani e especialmente à capital Iadara, onde vários *aiudara* — portões élficos — ligam o reino élfico a terras distantes, e onde a Pedra Sovyriana, que energiza todos os *aiudara*, é cuidadosamente escondida. Por este motivo, partes da cidade permanecem envoltas em ilusão e brumas sobrenaturais para impedir visitantes não-elfos de se afastarem de suas áreas designadas. Ironicamente, muitos destes mesmos grupos da capital élfica também apreciam o influxo de guerreiros não-elfos vindos do norte trazendo experiência das cruzadas mendevianas que caçam demônios, o que pode ser crucial nos esforços dos elfos em conter a ameaça de Arrazárvore nas terras sul de Kyonin.

Espinheiro

O longo recuo dos elfos a Sovyrian durante a Era da Escuridão pode ser salvado seu povo, mas sua fuga deixou suas terras ancestrais em podridão e ruína. Durante sua ausência, o lorde demônio nascente Arrazárvore reivindicou grande parte de Kyonin, distorcendo e pervertendo sua majestade silvestre, culminando em uma tentativa de deturpar a própria Pedra Sovyriana em um portal permanente para o Abismo. Felizmente para Golarion, esta última atrocidade foi detectada antes de ser bem-sucedida, levando os elfos a retornarem em massa para Golarion em um contra-ataque feroz. Nos séculos seguintes, forças élficas afastaram o lorde demônio nascente do centro de seu reino, isolando-o em um vasto pântano que eles apelidaram de Espinheiro. Apesar de sua migração de volta ao mundo que abandonaram e de seus laços reforjados com a humanidade e outras nações, os elfos continuaram incapazes de destruir Arrazárvore por completo ou expulsá-lo de suas terras.

Embora poucos elfos diriam que seu conflito com Arrazárvore foi um sucesso, a maioria reconhece que a ameaça que o lorde demônio impõe permanece em grande parte contida. Por último, as forças élficas ganharam os reforços de alguns cruzados da Ferida do Mundo que escolheram juntar-se a eles contra Arrazárvore em vez de continuarem ao sul para confrontar Tar-Baphon, dando aos defensores uma esperança renovada de que a vitória pode finalmente estar prestes a chegar.

Contudo, os guardiões de Espinheiro não podem ficar tranquilos. Ameaças ainda surgem do pântano com uma regularidade mortal, na forma de demônios, fadas sombrias, fungos carnívoros e vários cultos que adoram o lorde demônio nascente. Além disso, Arrazárvore é o filho do lorde demônio dos fungos e parasitas Cyth-V'sug, e embora os dois se estranhem, a decadência da influência de Cyth-V'sug na Floresta Matafiada e na Ferida do Mundo tem avivado medos que os dois podem se reconciliar. Unidos, os dois lordes demônios poderiam ter a força para lançar uma ofensiva para tomar o controle de todo Kyonin e além. Pior ainda, eles poderiam formar uma aliança com Tar-Baphon, uma possibilidade que tem colocado batedores e escaramuçadoresem vigília perpétua.

Montanhas dos Cinco Reis

Os anões emergiram pela primeira vez na superfície de Golarion saindo das profundezas das Montanhas dos Cinco Reis. Olhando desses picos

O Sexto Rei das Montanhas

As Montanhas dos Cinco Reis são conhecidas por seus residentes enânicos, embora as montanhas sejam lar para outros habitantes notáveis. O dragão vermelho grande ancião Daralathyxl tem perambulado por esta parte do mundo por mais de 2.000 anos e estabeleceu um covil entre as Montanhas dos Cinco Reis por volta de 3001 CA. Como um dos dragões mais poderosos de todo Golarion, Daralathyxl veio a ser conhecido como o "Sexto Rei das Montanhas". Os anões residentes da região estão sempre vigilantes, com receio que seu vizinho colérico ressurja e espalhe destruição pelos Reinos Resplandecentes.

LÂMINA FINAL

ARRAZÁRVORE

Cria do lorde demônio Cyth-V'sug, o nascente lorde demônio Arrazárvore de alguma forma caiu na ira de seu progenitor e foi expulso do Abismo. Pensando que Golarion seria de seu gosto, Arrazárvore se planejou para criar um lar no Plano Material e acabou assentando-se na terra natal élfica abandonada de Kyonin. Embora tenha desde então ficado limitado aos pântanos de Espinheiro, Arrazárvore retém sua divindade nominal — e alguns o cultuam como um deus.

escarpados para um céu alienígena interminável, seus líderes compreenderam pela primeira vez o quão tênue e vulnerável seu povo seria nesta terra estranha. E então eles construíram Altoelmo, a primeira e maior de suas Cidadelas do Céu, encontrando segurança e familiaridade em seus salões de pedra e fortificações engenhosas. Dali, o reino de Tar Taargadth, se alastrou pela superfície de Avistânia, crescendo poderoso e prolífico durante a Era da Angústia. Todavia, isso não durou: no milênio seguinte, muitas Cidadelas do Céu foram perdidas ou conquistadas, com seus territórios cada vez mais invadidos por orcs e humanos, até que em 1551 CA o reino finalmente colapsou. Em seu lugar surgiram cinco irascíveis reinos menores que deram à cordilheira de montanhas seu nome atual. Estes, por sua vez, entraram em guerras civis e invasão, e suas comunidades ficaram cada vez menores e mais insulares. Hoje, a região ainda não possui um governo central único, e embora o Alto Rei Borogrim, o Vigoroso, convoque o Conselho Reunido entre os líderes da região e muitos anões pela região do Mar Interior vejam a cordilheira como uma terra natal ancestral, fazem mais de 250 anos desde que os anões destas montanhas podem ser considerados um único povo.

Apesar disto, as tradições duradouras dos anões proporcionaram à sua sociedade uma tremenda estabilidade. Além de resistir a invasões externas, eles suportaram suas próprias lutas internas, mais notavelmente o declínio social ocorrido após a erupção do Fraga de Droskar em 3980 CA, durante a qual muito da manufatura e cultura foi perdida enquanto os anões da região passaram a adorar Droskar sob o comando de Ordrik Talhrik. Desde a queda de Ordrik 250 anos atrás, os anões da região reviveram muitos de seus costumes antigos. Hoje, as Montanhas dos Cinco Reis são o centro de uma renascença enânica, enquanto os Cinco Reis anões começam a reestabelecer contato com outras nações enânicas isoladas pela queda de Tar Taargadth ou adotam práticas enânicas antigas como as dos xamânicos Rivethun. Esta confiança recém-descoberta na cultura enânica também levou a um tráfego aumentado com o reino élfico vizinho de Kyonin, e o surgimento consequente de colaboração entre artesãos continua a produzir trabalhos de beleza e funcionalidade inigualáveis.

Os grandes assentamentos de Larrad, Altoelmo, Kovlar, Taggoret, Rolgrimmdur e Tar-Kazmukh têm permanecido relativamente seguros e estáveis apesar das revoltas em nações próximas. Tradição e estabilidade não se traduzem em ignorância ou ingenuidade. Os anões mantêm um olho atento em Tar-Baphon, nas tensões aumentadas entre Cheliax e Andoran, nos hobgoblins de Presa-de-Ferro e até mesmo no recém-estabelecido reino da Nova Tassilônia. As cidades aqui mantiveram fortes relações comerciais com nações vizinhas, especialmente com a mercantil Druma, mas também com Andoran, Isger e Taldor. O comércio com Galt foi bastante diminuído devido à queda dessa nação ao caos, embora alguns mercadores não tenham escrúpulos em vender equipamentos para os Jardineiros Cinzentos ou combatentes da resistência.

Muito da sociedade nas Montanhas dos Cinco Reis envolve a adoração dos tradicionais deuses enânicos. Embora Torag geralmente seja reconhecido como o mais proeminente deus enânico, ele é somente um de um panteão enânico expandido: Magrim e Angradd olham pelas batalhas, com muitos relacionamentos mentor-mentorado tendo estes dois como modelo, embora Trudd seja popular entre jovens impulsivos. Folgrit representa mães, esposas, filhas e aqueles que fornecerem labor emocional, embora os anões busquem por Bolka para ajuda em assuntos do coração — que, como labor emocional, é visto como um desafio e vocação comparável à batalha e forja. Aqueles anões que facilitam relacionamentos e servem como diplomatas e embaixadores para outras nações buscam Grundinnar por orientação e suporte. Kols recebe muito respeito e é invocado em juramentos formais, como na frase comum "Que Kols testemunhe estas palavras". Do panteão enânico expandido, somente Dranngvit e Droskar raramente são adorados, embora ainda sejam reconhecidos como partes necessárias — embora desagradáveis — da experiência de vida e, portanto, do panteão.

KYONIN

Taldor

Taldor é uma das nações mais antigas na região do Mar Interior, tendo no passado mantido a maioria de Avistânia sob o controle do Trono do Leão. A história de expansão, poder militar e glória heroica do império está impregnada na autoimagem dos cidadãos, e mesmo o mais humilde camponês lavrando o solo se orgulha de ser taldano. Contudo, milênios de tradição custaram ao reino, e o império agora mantém somente uma fração das terras que já controlou. Uma guerra contínua e intermitente com a vizinha satrapia de Qadira instilou um preconceito anti-keleshita e anti-sarenita entre muitos taldanos, e a antiga política de sucessão agnática da nação, limitando as linhas de sucessão a descendentes masculinos, levou a uma infeliz tendência sexista nas políticas e na sociedade como um todo. O foco da nobreza em prestígio e poder pessoal consumiu uma parcela desproporcional de atenção e recursos, deixando as classes mais baixas em apuros e fazendo a outrora magnífica infraestrutura do império desmoronar lentamente.

Uma recente e conturbada transição de poder em Taldor começou a derrubar algumas destas tendências. A Grande Princesa Eutropia Stavian é a primeira mulher a governar Taldor na história do império, após a votação do Senado Taldano revogar a política de longa data que restringia a coroa a herdeiros do sexo masculino. Embora ainda seja relativamente nova no trono, Eutropia já se provou uma monarca formidável com seu arbítrio sábio e diplomacia astuta, apoiando a orgulhosa e rica cultura taldana enquanto investe na infraestrutura do reino que há muito era negligenciada. Com a ajuda de seu irmão ressuscitado, Príncipe Carrius — que possui uma forte conexão espiritual com alguns dos maiores imperadores taldanos do passado — ela já conseguiu curar algumas divisões causadas pela sangrenta guerra civil que acompanhou sua ascensão ao poder, e por todas as avaliações, parece estar disposta a revitalizar Taldor como uma nação. Contudo, a Guerra pela Coroa ainda é uma ferida recente e a velha guarda de Taldor ainda não caiu. Muitos dos antigos rivais de Eutropia permanecem em posições poderosas e ainda se opõem ao seu governo, e tramas e esquemas circulam em cada escalão da sociedade taldana.

Taldor tem há muito mantido uma força militar impressionante que inclui a Cavalaria Taldana, Falange Taldana e Marinha Imperial, mas estes recursos ganharam evidência com o movimento de Tar-Baphon para tomar Absalom — que não é tão distante da capital Oppara dos taldanos. Quase qualquer taldano é capaz de contar sobre a liderança gloriosa da nação na Cruzada Radiante e a vitória que o General Arnisante alcançou, e muitos na nação veem o retorno de Tar-Baphon como uma oportunidade para uma vez mais gloriosamente brilhar no campo de uma batalha. Postos militares avançados que há pouco tempo eram devotados a escaramuças com forças qadiranas agora são tropas em treinamento para o potencial retorno de Tirano Sussurrante, e a cidade de Cassomir passou por uma renovação massiva enquanto a marinha começou a construir novos navios a uma velocidade sem precedentes.

Taldor como um todo mantém vigília atenta às terras vizinhas. Algumas destas vigílias são feitas através de canais oficiais, mas uma parte substancial deste trabalho cai nas mãos despercebidas dos secretos Lâminas do Leão. Primariamente recrutados dos famosos colégios bárdicos de Oppara, Lâminas do Leão se especializam em infiltração, espionagem e até mesmo assassinato para cumprir os objetivos da nação. O líder atual dos Lâminas do Leão é Dominicus Rell, que serviu oficialmente como conselheiro do antigo Grande Príncipe Stavian III e que permanece nessa função com Eutropia. Contudo, rumores entre os Lâminas do Leão sugerem uma divisão crescente na lealdade dos agentes, com alguns preferindo uma agente sênior chamada Laurisa Tromaine a Dominicus.

A Fé Verde

A Fé Verde precede qualquer império e, por eras, seus adoradores – normalmente druidas, embora também haja ocasionais clérigos ou feiticeiros primais – reivindicaram a Floresta Viridante como um centro de adoração. A Estada da Mata Selvagem é a mais antiga e mais conhecida destas ordens, mantendo a Ilha de Arenway como um local particularmente sagrado e defendendo a floresta como um todo de intrusos.

DOMINICUS RELL

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região dos Reinos Resplandecentes.

EMISSÁRIO DE KYONIN — BIOGRAFIA

Você foi treinado para ser um embaixador da terra élfica de Kyonin e agora foi enviado pelo mundo para forjar alianças entre Kyonin e os reinos vizinhos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Carisma ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Política. Você recebe o talento de perícia Poliglota.

HABITANTE DA MATA SELVAGEM — BIOGRAFIA

Você pode ter nascido ou sido criado entre os druidas da Floresta Viridante ou ter passado tempo entre eles quando adulto para conhecer seus modos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Natureza e Saber de Florestas. Você recebe o talento de perícia Medicina Natural.

MAQUINADOR TALDANO — BIOGRAFIA

Voluntariamente ou não, você esteve envolvido em muitas intrigas políticas mortais em Taldor. Você pode ter nascido como um membro da aristocracia ou ter tido um papel ativo nos eventos recentes da Guerra pela Coroa.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Carisma ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Diplomacia e Saber de Política. Você recebe o talento de perícia Camarada.

OPERÁRIO DO CONSÓRCIO DA MADEIRA — BIOGRAFIA

Você sofreu como um operário para o inescrupuloso Consórcio da Madeira, trabalhando sob condições ruins em regiões perigosas das matas de Andoran.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Destreza, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Atletismo e Saber de Florestas. Você recebe o talento de perícia Certeza em Atletismo.

SEGUIDOR DE KALISTRADE — BIOGRAFIA

Você segue a filosofia das Profecias de Kalistrade, buscando formar sua riqueza nesta vida para que possa encontrar o próximo mundo em seus próprios termos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Diplomacia e Saber de Kalistrade. Você recebe o talento de perícia Pechinchador.

SEGUIDOR DOS RIVETHUN — BIOGRAFIA

Você passou tempo aprendendo as práticas e tradições dos antigos xamãs enânicos Rivethun e é capaz de reconhecer todos os tipos de magia. Você pode ter escolhido seu próprio caminho desde então, ou então permanece seguidor da filosofia.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ocultismo e Saber de Espíritos. Você recebe o talento de perícia Reconhecer Magia.

SOBREVIVENTE DA LÂMINA FINAL — BIOGRAFIA

Você caiu vítima dos caprichos de plebe de Galt e teve agendada sua execução por uma *lâmina final* mas, através de habilidade — ou sorte pura — conseguiu convencê-los a livrá-lo.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Carisma ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Dissimulação e Saber de Revoluções. Você recebe o talento de perícia Mentiroso Charmoso.

Lâmina do Leão

Você é treinado como um espião a serviço de Taldor, aprendendo os segredos do disfarce, de manipular multidões e enganar vários tipos de usuários de magia com facilidade. Você provavelmente largou a Academia Kitharodiana, o mais renomado colégio bárdico de Taldor, para treinar em uma das Escolas das Sombras de elite dos Lâminas do Leão.

DEDICAÇÃO DE LÂMINA DO LEÃO — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos membro dos Lâminas do Leão, treinado em Performance; **Acesso** Você é de Taldor.

Seu treinamento de lâmina do leão lhe ajuda ocultar a si e a sua identidade. Você se torna treinado em Dissimulação ou Furtividade (à sua escolha) e em Saber de Espionagem; se já for treinado, em vez disso você se torna especialista. Você nunca sofre penalidades de circunstância por tentar assumir um disfarce de outra ancestralidade, idade e outras características similares, desde que a forma disfarçada seja apropriada para seu tamanho.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de lâmina do leão.

PERDIDO NA MULTIDÃO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Lâmina do Leão

Você aprendeu como se mover em meio às multidões e se esconder nelas, desaparecendo em uma rua cheia em um piscar de olhos. Você se move à Velocidade total em multidões e pode usar a cobertura de multidões para Esconder e Esgueirar, recebendo +2 de bônus de circunstância em seus testes de Furtividade quando estiver em uma multidão de pelo menos 10 criaturas e +4 de bônus de circunstância em seus testes de Furtividade quando estiver em uma multidão de pelo menos 100 criaturas.

MAESTRIA DA MULTIDÃO — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Perdido na Multidão

Você usa a multidão a seu favor, distraindo a atenção de seus adversários para potenciais perigos escondidos na multidão. Quando for determinar se seu adversário está flanqueado, trate os quadrados ocupados por uma multidão como se eles fossem ocupados por um aliado com um alcance corpo a corpo de 1,5 metros.

PROGRESSO EXPEDITO — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Lâmina do Leão

Requerimentos Você está sem armadura ou vestindo armadura leve.

Você avança e recua rapidamente. Você recebe +3 metros de bônus de estado em sua Velocidade.

CONTRAMEDIDAS DE ESPIÃO — TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Lâmina do Leão

Você aprendeu a analisar e fingir suas respostas à maioria das magias comuns usadas contra espiões. Sempre que obtiver sucesso em seu salvamento contra uma adivinhação ou efeito mental, você pode Identificar a Magia como uma ação livre acionada quando você obtiver seu sucesso, mesmo que não tenha percebido a magia sendo conjurada.

Se obtiver sucesso em identificar um efeito de adivinhação lhe mirando e a magia normalmente fosse falhar ou não surtir efeito, você pode criar um resultado substituto, fazendo o conjurador da magia pensar que a magia obteve sucesso, com um resultado à sua escolha. Se obtiver sucesso em identificar um efeito mental lhe mirando e a magia normalmente fosse falhar ou não surtir efeito, você pode fazer parecer como se você fosse afetado e tentar simular a magia; se a magia normalmente estabelecer um vínculo mental, ela funciona normalmente, mas você pode desconsiderar quaisquer comandos que receber através do vínculo.

TREMULAR ◆ — TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Lâmina do Leão

Você usa seus movimentos e disfarces para fazer-se tremular em um borrão. Você recebe ocultação até o início do seu próximo turno. Como usual para ocultação envolvendo uma manifestação visual óbvia, você não pode usar esta ocultação para Esconder.

Rota Dourada

Nações

KATAPESH (N)
Plutocracia Anárquica
Capital: Katapesh (212.300)

RAHADOUM (ON)
Conselho de Anciões
Capital: Azir (72.370)

OSIRION (ON)
Monarquia Celestial
Capital: Sothis (111.989)

THUVIA
Cidades-Estados Independentes
Capital: Merab (56.870)

QADIRA (N)
Satrapia
Capital: Katheer (132.450)

Povos

Enânico
Garundi
Gnomo
Halfling
Keleshita
Mwangi
Taldano
Tianês
Vudrani

Idiomas

Comum
Kelishiano
Mwangi
Osiriano
Tianês
Vudrani

Facções

Arautos da Noite

Ordem Esotérica do Olho Palatino

Sociedade Pathfinder

Religiões

Abadar

Pharasma

Gozreh

Rovagug

Nethys

Sarenrae

Recursos

Álcool/ Drogas

Especiarias/ Sal

Grãos/Frutas/ Vegetais

Itens Mágicos

Livros/ Saber

Minérios

Navios

Produtos de Luxo

Rota Dourada

LINHA DO TEMPO

- –4120 CA Fundação do Império Jistka.
- –3502 CA Velho Mago Jatembe e seus Dez Guerreiros Mágicos reintroduzem a arte do magismo no Mar Interior pela primeira vez desde a Queda de Terra.
- –3490 CA O Império Jistka explora a magia perdida para amarrar gênios e aumenta o poder do império.
- –3470 CA Fundação de Velha Osírion.
- –3250 CA Fundação da Liga Tekritanin.
- –2764 CA Osírion e a Liga Tekritanin se aliam para derrubar o enfraquecido Império Jistka.
- –1498 CA Os Quatro Faraós da Ascensão juntam forças para governar Osírion, iniciando a Segunda Era do império.
- –1452 CA Os exércitos dos Quatro Faraós conquistam a Liga Tekritanin.
- –1431 CA Ligados por magia, os Quatro Faraós da Ascensão morrem juntos. Osírion entra em declínio.
- –841 CA Osírion falha em substituir o governante assassinado de Thuvia, cedendo a província ao controle local.
- –43 CA Soldados de Kelesh reivindicam Qadira para o Império Padixá.
- 1140 CA Artokus Kirran formula o *elixir de orquídea solar*.
- 1142 CA As cidades-estados de Thuvia se unem como uma nação.
- 1532 CA Operativos qadiranos derrubam o faraó de Osírion, estabelecendo o primeiro de uma longa linha de sátrapas keleshitas.
- 2217 CA A igreja de Sarenrae floresce em Osírion, mas membros militantes são banidos e assentam Katapesh.
- 2253 CA Adoradores de Sarenrae substituem o sátrapa qadirano de Osírion, estabelecendo uma dinastia independente de sultões keleshitas.
- 2498 CA As Guerras dos Devotos começam em Garunde norte.
- 2555 CA Azir decreta as Leis da Mortalidade, proscrevendo todas as religiões.
- 2560 CA As Guerras dos Devotos se

Os vastos desertos da costa norte de Garunde podem parecer inóspitos, mas foi lá ao longo de suas margens irregulares e rios férteis que a civilização humana se recuperou da devastação da Queda de Terra.

Por mil anos, a humanidade se amontoou em pequenos bandos e aldeias, mantendo a existência sob um céu cheio de cinzas, raramente organizando-se além de redes de comércio locais. Até que surgiu o Império Jistka, artífices astutos que surgiram dos desertos do que agora é Rahadoum. O Império conquistou os povos vizinhos e forçou os habitantes do deserto ao centro-norte de Garunde a formar uma federação defensiva chamada Liga Tekritanin, coincidindo com a ascensão da poderosa Velha Osírion no leste. No subsequente conflito entre estas três nações, Osírion por fim se saiu vitoriosa através de uma combinação de políticas astutas, magia e força militar bruta, com seus reis-deuses conquistando ambos os impérios vizinhos. Mas a Velha Osírion acabou também encontrando seu fim, finalmente sucumbindo sob o peso de sua própria arrogância. Agentes keleshitas de Qadira, vassalo do vasto Império Padixá de Kelesh, do outro lado do Oceano Obari, tiraram vantagem deste declínio. Estes agentes desestabilizaram a região até Qadira intervir e "resgatar" Osírion do desastre, transformando-a em uma colônia keleshita. Este governo estrangeiro em Osírion durou por mais de 3 milênios antes de Khemet I, apelidado de Próspero, afastar o governo keleshita de suas margens e retornar Osírion ao governo soberano de um faraó garundi.

Enquanto o caos tomava o leste, as coisas se saíram igualmente ruins no oeste. Propagada pela imigração keleshita, a adoração de Sarenrae atingiu a cidade de Azir e outros grandes assentamentos como uma avalanche, encontrando a resistência violenta de seguidores locais de Nethys e Norgorber. As resultantes Guerras dos Devotos devastaram a região por mais de 60 anos antes da milícia de Azir encerrar o conflito ao queimar todos os templos e estabelecer uma nação ferozmente secular, que batizaram de Rahadoum.

Enquanto isso, no sul de Osírion, refugiados sarenitas e bandidos formaram assentamentos a partir das planícies áridas e esparsamente povoadas, guardadas de bandos saqueadores de gnolls pelos lendários heróis janni chamados de Templários dos Cinco Ventos. Foi somente com a chegada dos alienígenas Mestres do Pacto e seu governo plutocrático liberal que esta nova nação de Katapesh passou a ser um polo do comércio mundial.

Hoje, as nações coletivamente apelidadas de Rota Dourada são um estudo em contraste. Em suas agitadas cidades cosmopolitas, mercados transbordam com curiosidades de todo o mundo, enquanto estudiosos avançam as fronteiras da magia e ciência em construções mais antigas que muitas nações nortenhas. Ao mesmo tempo, assentamentos permanecem bastante restritos a litorais e rios, deixando grandes faixas de terreno intocadas, cedidas a monstros mortais e aos aventureiros ousados dispostos a desbravá-las. Nestas dunas secas pelo sol governadas por escorpiões, esfinges, gênios e ínferos, heróis encontram suas fortunas — ou são tragados para sempre.

KATAPESH

Katapesh é uma nação dedicada ao comércio e pouco além disso. Seus bazares são conhecidos por todo Golarion não apenas pelo seu tamanho, mas por sua incrível (e às vezes imoral) variedade de mercadorias. Nenhum item é por demais raro ou tabu de ser encontrado nas tendas, lojas e carroças dos mercadores da nação: reagentes mágicos, magias proibidas, relíquias sagras e venenos mortais. Em Katapesh, quem tem ouro faz as regras, e a única pergunta é se alguém é capaz de pagar por suas vontades.

Estranhamente, Katapesh foi fundada por um grupo de refugiados sarenitas. Fugindo para o sul de massacres em Osírion, estes colonizadores devotos fundaram duas cidades que viriam a se tornar Solku e Katapeh. Contudo, a vida difícil nas planícies de Katapesh e os constantes ataques por gnolls, bandidos e tempestades de areia destrutivas levaram as gerações subsequentes a se afastar da fé, buscando salvação em algo mais concreto.

E eles a encontraram no pesh: um cacto raro que nasce no interior da nação, a seiva do que poderia ser destilada em uma poderosa droga euforizante. O comércio cresceu quando residentes da região do Mar Interior clamaram pela nova droga, e com o influxo de dinheiro vieram as guerras de gangues e os antros cheios de viciados desamparados. Conforme o surto de crescimento econômico e o influxo de comércio estrangeiro permitiram mercadores locais expandirem para outras

mercadorias, a anarquia fundamental de uma economia movida a drogas continuou sob um consórcio dissoluto de mercadores corruptos e criminosos declarados.

Os Mestres do Pacto mudaram isso. Com 2 metros de altura, robes e máscaras escondendo suas formas, os Mestres do Pacto chegaram de lugares desconhecidos e tomaram controle da cidade de Katapesh — e, por extensão, da nação — em um golpe sem derramamento de sangue que nenhum registro é capaz de explicar. Embora não tenham encerrado o direcionamento natural da cidade ao comércio, eles o estabilizaram e formalizaram. Sob suas diretrizes, normalmente filtrada através de porta-vozes humanoides como o Mediador de Pactos Hashim ibn Sayyid, a nação se tornou talvez o maior mercado negro do mundo, com sua independência mantida pelos laços econômicos e um constabulário formado por constructos de metal conhecidos como aluums.

A cidade de Katapesh é tão grande em comparação a outros assentamentos que muitos visitantes não se importam em distinguir a capital e a nação. Em seus vastos mercados — tanto nos bazares legítimos quanto nas sórdidas Barracas Noturnas — mercadores e compradores de centenas de tipos diferentes convivem com a maioria humana. Gnolls escravagistas, gnomos nômades e anões das minas dos Picos de Bronze convivem com visitantes de terras muito distantes como os rakshasas de Vuldra ou até mesmo comerciantes imortais do Grande Além. Embora Katapesh tenha um agitado comércio de escravos, escravagistas que lidam nesse mercado consideram que é uma responsabilidade pessoal manter o controle de suas propriedades, portanto, aqueles que conseguem escapar da escravidão frequentemente acham fácil iniciar novas vidas entre as multidões de comerciantes, fugitivos e expatriados da cidade.

Fora da cidade, a paisagem rapidamente dá lugar a pastos dispersos, aldeias sofridas e plantações de pesh. Todos estes são regularmente assediados por predadores naturais como leões, bulettes e hienas, assim como por adversários mais sagazes como harpias, gnolls, pugwampis e gênios senhores da guerra. Dadas as políticas liberais dos Mestres do Pacto, defender estes domínios fica a cargo de seus residentes, e mercenários fazem um trabalho ativo protegendo estes assentamentos difusos de uma paisagem que parece querer devorá-los.

encerram conforme as Leis da Mortalidade se espalham pela nova nação de Rahadoum.

4079 CA Qadira invade Taldor.

4300 CA Os Templários dos Cinco Ventos aprisionam o efreeti senhor da guerra Jhavul, encerrando as Guerras dos Gênios.

4603 CA Taldor e Qadira chegam a uma trégua inquieta.

4609 CA Osirianos depõem seus governantes keleshitas e instalam um faraó garundi, Príncipe Khemet I.

4701 CA Gnolls formam cerco a Solku em Katapesh antes de serem derrotados por paladinos de Iomedae.

4709 CA A Montanha Pálida entra em erupção parcial, deixando uma cratera massiva no lado da montanha e expondo os restos de Xotani, o Sangrafogo, uma das Proles de Rovagug.

4714 CA Faraó Hakotep I retorna dos mortos para reivindicar seu trono e é derrotado por pouco. Suas pirâmides voadoras caem espalhadas em Osírion.

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

MEDIADOR DE PACTOS HASHIM IBN SAYYID

Embora os Mestres do Pacto governem Katapesh absolutamente, seus desejos são implementados pelo Mediador de Pactos, tornando-o o governante efetivo de Katapesh.

PRÍNCIPE RUBI KHEMET III

O atual faraó de Osírion foca em manter pactos com elementais e extraplanares que fortalecem a nação enquanto deixa o governo mundano para o Conselho do Sol e do Céu.

MALDUONI, GUARDIÃO DA PRIMEIRA LEI

Extremamente popular e eleito para um inédito quarto mandato, Malduoni uniu as facções de Rahadoum contra a ameaça de sua paisagem cambiante.

SÁTRAPA XERBYSTES II

O governante de Qadira é notoriamente taciturno e constantemente se irrita com a recusa do Imperador Padixá a autorizar uma invasão de Taldor.

PESH

A droga euforizante conhecida como pesh vem do leite de um cacto de mesmo nome, originalmente nativo somente de Katapesh e tão importante para a economia local que sua nação foi nomeada em sua homenagem. A droga possui várias formas diferentes, mas a mais valiosa é a versão refinada — e consequentemente a versão mais comumente contrabandeada — uma pasta negra grossa e alcatroada feita ao cozinhar o leite do cacto junto de sua resina e outros aditivos. Quando comida ou fumada, a droga dá aos usuários uma sensação de bem-estar, às vezes combinada com alucinações — embora possam se transformar em paranoia, agressão e exaustão. Ela também é perigosamente viciante, e seus traficantes sabem muito bem disso.

PESH (REFINADO) — ITEM 1

ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | DROGA | INGERIDO | INALADO | VENENO

Preço 2 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ Interagir

Salvamento Fortitude CD 12; **Latência** 1 minuto; **Duração Máxima** 6 horas; **Estágio 1** estupefato 1 e +2 de bônus de item em salvamentos contra efeitos de medo (1 minuto); **Estágio 2** 1 Ponto de Vida temporário por nível (somente na primeira vez que chegar a este estágio), +2 de bônus de item em salvamentos contra efeitos de medo, desajeitado 1 e estupefato 1 (1 minuto); **Estágio 3** desajeitado 2 e estupefato 2 (1 hora)

OKENO

Originalmente um enclave pirata, a Cidade Amarela se tornou um centro incontestável do comércio de escravos no Mar Interior. Administrada por uma coalizão de escravagistas sob a supervisão do implacável Governador Morio Midasi, Okeno é o único assentamento digno de nota na Ilha Espinhaço de Pedra — um lugar de luxúria cosmopolita que não se esforça em ocultar a miséria que o financia. Escravos de todo tipo são mantidos nas notórias Feiras de Carne da cidade, trazidos para cá do Porto da Pele através dos subterrâneos Caminhos Transudantes.

Embora primariamente humanos, os cidadãos também são diversos, com um contingente considerável de gnolls e povo-rato. Embora os Cavaleiros da Águia abolicionistas de Andoran tenham tentado por anos fechar o porto, eles foram impedidos pelas frotas de velas amarelas dos escravagistas e pelo poder político das elites de outras nações que vêm se divertir nos fossos de prazer da cidade. Mesmo que alguém consiga destruir o porto, rumores dizem que os escravagistas verdadeiramente poderosos administram complexos de cofres secretos no alto das Montanhas Espinhaço de Pedra.

OSÍRION

Uma das mais antigas civilizações humanas existentes na região do Mar Interior, Osírion é impregnada com o legado de seu passado. Embora a era da Velha Osírion esteja distante no passado e os reis-deuses mágicos que outrora comandaram exércitos de extraplanares tenham sido colocados para descansar em tumbas cheias de tesouros espalhadas pela nação, suas lendas continuam a inspirar e influenciar sua encarnação moderna. Nem mesmo milênios de ocupação keleshita poderiam extinguir as tradições e história dos garundi. Desde que se livrou de seus grilhões coloniais em 4690 CA, Osírion se encheu de orgulho patriótico e uma renovada conexão aos faraós perdidos através das orientações da poderosa dinastia Khemet.

Assentamentos de Osírion sempre contaram com a inundação anual de seus rios, trazendo vida e nutrientes para as implacáveis areias do deserto. Localizada na boca do Rio Esfinge, Sothis, capital da nação, é o centro do comércio na região. Seus distritos espalhados se alastram a partir do Domo Negro — a casca do pavoroso Ulunat, uma Prole de Rovagug parecida como um besouro e que foi morto pelo primeiro faraó da nação. Rio acima a cidade necrópole pharasmina de Wati se une a Tephu, a Cidade do Povo do Junco, e An, Cidade dos Triângulos, na união pantanosa do Rio Curvo e do Rio Áspide. Todos são protegidos pela milícia em Ipeq, um bastião construído por djinn e efreet escravizados e equipado com uma frota de embarcações mágicas. Algumas poucas cidades oásis como Eto e Shiman-Sekh conseguem sobreviver no deserto ao longo de rotas de comércio. Mesmo nesses lugares o toque de magia antiga pode ser

sentido nas piscinas em formato de lótus no Oásis Dourado e no labirinto de vidro negro recentemente descoberto sob Shiman-Sekh, selado por vários faraós e que dizem conter algo chamado de "Serafim da Destruição".

Apesar das indústrias movimentadas da nação e poder mágico e militar, osirianos são constantemente lembrados que vivem às sombras de sua antiga glória, e a paisagem de Osírion é cheia das ruínas do passado. Aqui, as Trincheiras dos Escravos de Hakotep, recentemente foi revelada como um vasto mecanismo elemental. Lá, as ruínas de Tumen, a antiga capital de Osírion, foi enterrada por tempestades de areia após a morte dos Quatro Faraós da Ascensão. Para cada local conhecido de que falam as lendas, há uma dúzia a mais a ser descoberta. Ao tomar o trono, o Príncipe Rubi, Khemet III, brevemente convidou estudiosos estrangeiros e arqueólogos para explorar estes locais, avançando sua meta de melhorar a imagem de Osírion enquanto descobria mais dos segredos por trás de milagres antigos. Mas após o desastroso retorno do Faraó Celeste alguns anos atrás e a descoberta das maquinações secretas dos Arautos da Noite escondidos entre as localidades na área, o príncipe tem tentado restringir o acesso novamente, obtendo sucesso somente em tornar oculto o próspero negócio de saque de tumbas. As elites de outras nações agora desenvolveram um desejo pelas relíquias osirianas. Para aqueles ousados o bastante para enfrentar corredores cheios de armadilhas, guardiões mortos-vivos e monstros vorazes, a ameaça de punição do governo não é suficiente para impedi-los de lançar expedições em busca de artefatos inestimáveis. E, se no processo eles acabam libertando horrores que assolam as cidades próximas — bem, isso significa apenas mais trabalho para qualquer um com uma espada ou grimório em mãos.

PIRÂMIDES VOADORAS

Em 4714, o há muito falecido Faraó Celeste Hakotep I levantou de sua tumba e tentou recuperar seu império usando uma frota de pirâmides voadoras. Quando um bando de heróis conseguiu derrotar o faraó, estas pirâmides caíram, causando grande destruição quando atingiram o solo próximas de assentamentos. No entanto, o pouso forçado não foi suficiente para destruir os habitantes das pirâmides, e hoje Osírion é marcada com estas fortalezas cheias de monstros. Assoladas pela grande escala do problema, as forças do Príncipe Rubi conseguiram selar ou parcialmente purgar as pirâmides mais próximas a cidades grandes e proibiram qualquer um de entrar nelas. Ainda assim, os guardas são com frequência facilmente subornados por ladrões de tumbas ou por mercenários contratados por nativos que temem as bombas-relógio às suas portas. Algumas das mais famosas incluem a Pirâmide da Terra Partida próxima de Ipeq; a Pirâmide das Ondas Estrondantes, meio submersa no litoral de Totra; a Pirâmide do Fogo dos Justos, próxima de An; e a Pirâmide dos Vendavais Sonoros que caiu sobre Sothis, obliterando uma parte do distrito da Corte-Mármore e forçando o Príncipe Rubi a colocar a área em quarentena permanente.

QADIRA

Sendo a nação mais oriental da região do Mar Interior, Qadira é tanto um ponto de apoio quanto um portal — o começo ou o final das lucrativas rotas comerciais internacionais que atravessam a vasta Casmarônia, assim como o braço mais longo de um poderoso império que se agiganta, sempre pronto para engolir as nações independentes do Mar Interior.

Há muito tempo, os altos desertos de Qadira foram lar de pastores nômades que conviveram com gênios e elementais locais, fazendo surgir uma grande população de genianos. Mesmo hoje não é incomum esses herdeiros de gênios nascerem de pais que nem fazem ideia de sua ancestralidade elemental. Os antigos habitantes de Qadira criaram pouco no que diz respeito a assentamentos permanentes. Quando os exércitos do Império Padixá de Kelesh marcharam a oeste na região buscando um porto comercial no Mar Interior, estes bandos espalhados tiveram pouca escolha a não ser assimilar a sociedade de seus conquistadores.

De longe, a maior influência dos invasores na região foi a introdução da deusa patrona de seu império keleshita, Sarenrae. Com seus dervixes empunhando luz curandeira e aço justo, a Flor do Alvorecer se espalhou pelo Mar Interior como fogo em grama seca, encontrando legiões de convertidos enquanto incitava guerras no norte de

ECONOMIA

Apesar da presença de minas e outros recursos naturais produtivos, a maior parte do poder econômico da Rota Dourada vem do comércio. Em Qadira e Katapesh, isto ocorre em grande parte devido a fatores geográficos e políticos, o resultado de serem as extremidades de grandes rotas comerciais internacionais. Todas as nações são grandes importadoras de madeira e produtos manufaturados, e muitas também exportam grãos, cerveja, linho, papiro e sal. As principais exportações de Osírion são conhecimento mágico e antiguidades raras, enquanto Rahadoum exporta máquinas hábeis e engenheiros incomparáveis, mas também importa grandes quantidades de alimentos. Embora Thuvia seja autossuficiente, sua condição de participante de importância no cenário mundial ainda depende do lucrativo elixir de orquídea solar.

FÉS RAHADOUMI LEGAIS

As Leis da Mortalidade proíbem obediência a um deus — não à fé ou magia divina em si — e rahadoumi são encontrados estudando e debatendo diferentes filosofias e doutrinas. Entre as muitas fés legais de Rahadoum, a Fé Verde é proeminente, com druidas em alta demanda para ajudar a curar cidadãos e terras produtivas devastadas pela seca e doença. Ocultismo e astrologia também são aceitáveis. Diabolismo e amarra-de-gênios são permitidos desde que o mortal seja o mestre. Mesmo o agnosticismo pode ser tolerado, desde que não contenha adoração direta, assim como fés de reencarnação como Sangpotshi.

AGENTE DA LEGIÃO PURA

Garunde. Esta dicotomia entre cura e ferimento foi sentida mesmo em Qadira, onde a fé de Sarenrae é a fé do estado, já que a ênfase da deusa no perdão vai contra as tendências expansionistas de Kelesh. Mais recentemente, a posição da igreja para abolir a escravidão — uma cruzada que parece à beira da vitória — tornou seus sacerdotes indesejados em portos escravagistas como Sedeq, onde djinn engarrafados, shaitans presos em âmbar, prisioneiros humanoides e monstros enjaulados enchem o quarteirão de escravos.

Como a ponta da lança de Kelesh, Qadira é pouco querida por seus vizinhos. Ninguém dentro ou fora de suas fronteiras esqueceu a forma com que o império fez para anexar Osírion por milênios, ou seus séculos de guerra brutal com Taldor ao norte. Recentemente, a ascensão da Grande Princesa Eutropia como uma governante forte em Taldor forçou o Sátrapa Xerbystes II a aquietar o sacudir de seu sabre. Embora o orgulhoso sátrapa possa desejar o contrário, o comando final dos exércitos da nação não é seu, e na verdade pertence ao vizir Hebizid Vraj. Hebizid foi nomeado pelo próprio Imperador Padixá e é capaz de prevalecer sobre o sátrapa, caso Xerbystes tome decisões contrárias aos interesses do império. Em vez disso, o sátrapa foca em vitórias econômicas e em defender as centenas de atalaias de pedra ao longo da disputada fronteira. Ele satisfaz seus desejos marciais com os Inigualáveis, um grupo de heróis selecionados a dedo que cumprem missões impossíveis nos locais selvagens da nação para a glória e entretenimento de seu monarca.

Qadiranos comuns são tão orgulhosos como seus líderes, e com uma boa razão: todos os dias eles veem suas costas cheias de visitantes embasbacados com as maravilhas do império keleshita, de suas armas de cerco animadas e carpetes voadores a bandos de gênios mercenários e grandes navios de areia energizados por elementais que velejam as dunas com ventos fantasmas. Caravanas chegam diariamente a Katheer, trazendo criaturas e conhecimentos nunca vistos no oeste, e o Colégio de Medicamentos e Cirurgia Venicaan mescla magia e ciência médica para treinar os maiores curandeiros que há em milhares de quilômetros. A maioria dos qadiranos são lendariamente persuasivos, confiantes e preocupados com luxúria e posição na sociedade, e também honrados e generosos. A hospitalidade é sagrada e formalizada, com quebras de etiqueta arriscando criar rixas mortais. Mesmo criminosos se atentam a estes códigos de conduta.

Fora das cidades das grandes caravanas, assentamentos qadiranos são pequenos e devem se defender contra gigantes ferais, bestas dracônicas, elementais enfurecidos e outras criaturas do deserto. Às vezes os residentes são capazes de viver em harmonia com estas criaturas estranhas, como no enclave acadêmico de Gurat, onde um ciclope profeta chamado de Porta-Voz fala verdades inestimáveis para o sátrapa e é protegido por mil soldados surdos. As lendas também contam sobre assentamentos independentes de genianos no alto das Montanhas Zho, ainda resistindo ao controle do império. Embora os assentamentos estejam escondidos por poderosas magias de ilusão, aventureiros ocasionalmente tropeçam neles, ou então eles podem se revelar aos dignos em momentos de necessidade. Entretanto, o resultado mais comum para aventureiros é encontrar somente ruínas, como as de Al-Bashir, cujas harpias residentes devoram caravanas desatentas, ou a perdida Shadun, onde sombras com olhos ardentes andam pelas ruas cheias de cinzas. Líderes de caravanas mais práticos que passam pelos desertos de Qadira contratam muitos guardas, tornando a nação um destino popular para mercenários estrangeiros e espadachins de elite locais.

Rahadoum

A nação de Rahadoum foi fundada sobre um único princípio: não deixar nenhum mortal em dívida com um deus. Proposto pelo filósofo Kalim Onaku com uma forma de encerrar as Guerras dos Devotos, este princípio rapidamente expandiu para um manifesto de governo chamado de Leis da Mortalidade. Aos olhos dos rahadoumi, religião é uma forma servidão contratual — a venda da alma imortal de alguém. Pior ainda, a fé encoraja violência e divisão entre mortais enquanto cega os crentes à razão. Embora frequentemente rotulados como ateístas, os rahadoumi não duvidam da existência dos deuses — na verdade, eles rejeitam a ideia de adoração, vendo os deuses como aristocratas poderosos e caprichosos que usam os mortais como brinquedos. Na mente rahadoumi, é melhor viver na liberdade, com todas as dificuldades acarretadas, do que passar a eternidade como um vassalo.

Todas as formas de adoração divina são proibidas em Rahadoum. A posse de textos ou símbolos sagrados podem

resultar em multas caras ou em exílio, enquanto orar dentro de suas fronteiras é punido com prisão ou pior. Entretanto, com a exceção de clérigos e outros seres que canalizam o poder dos deuses, visitantes religiosos ainda são bem-vindos para comercializar nos portos ou estudar nas estimadas universidades da nação, desde que não faça proselitismo ou conduza rituais religiosos enquanto estiver por lá. A imigração para Rahadoum também é encorajada, com os propagandistas no cais acolhendo com canções todos aqueles dispostos a "rejeitar e rejubilar". Fés que lembram a religião, mas não veneram seres divinos são vistas com suspeição, mas toleradas — notavelmente a Fé Verde, já que druidas contratados pelo governo apresentam uma das melhores defesas da nação contra a desertificação acelerada. A execução das leis a respeito da religião cai sobre a Legião Pura, uma organização militar sofisticada baseada em uma fortaleza inconquistável chamada de Rocha do Pastor localizada no alto das Montanhas Napsune.

Um conselho de representantes de todos os principais assentamentos e grupos nômades governa Rahadoum, votando a cada 5 anos para apontar um dos membros como chefe de estado, chamado de Guardião da Primeira Lei. Rahadoumi comuns tendem a ser independentes e educados, debatendo os assuntos políticos e tratados filosóficos recentes com o mesmo ardor de chelaxianos acompanhando óperas baratas.

A economia rahadoumi se baseia na engenhosidade, com um mercado enorme e uma classe artesã exportadora de mercadorias de alta qualidade e inovações mecânicas. A ausência da influência dos deuses permite a magia arcana florescer, e grupos mercenários treinam guerreiros de elite arduamente de forma a esquecerem a confiança de seus pares em cura divina.

A capital de Rahadoum, Azir, parece quase duas cidades diferentes. Para forasteiros, ela é um porto agitado à beira do rio e o centro do comércio na região, com mercados brilhantemente coloridos e enormes prédios hipermodernos cujos arquitetos utilizam os mais recentes feitos da engenharia para aparentemente quebrar as regras da geometria com seus formatos extravagantes. Mas logo atrás desta faceta estão favelas e cortiços inundados de lixo, onde refugiados da desertificação de toda a nação lutam para sobreviver e se unir à classe média da cidade.

Oitenta quilômetros além do litoral, a ilha de Nuat alimenta as massas da capital com as melhores fazendas da nação. Ela também abriga muito da armada de Rahadoum. Infelizmente, embora os marinheiros da ilha se destaquem em proteger os mares próximos de Azir dos Capitães Livres dos Grilhões, nenhuma quantidade de militares foi capaz de afastar os Homens Afilados — espíritos de fantasmas que assombram os canaviais de Nuat e aterrorizam seus residentes.

O governo de Rahadoum se preocupa principalmente com o futuro e a inovação. Eles pouco se importam com as relíquias do passado, deixando o estudo dessas coisas para magos do estimado Occularium de Manaket. Nos desertos profundos e limites remotos das Montanhas Napsune, as lendárias ruínas jistkan (incluindo Yemal Perdida, a Tumba dos Imperadores e a Cidade Suspensa de Teskra) aguardam por aventureiros capazes de enfrentar suas armadilhas antigas e os monstros que as habitam, assim como o magicamente exuberante Oásis Eterno. Mesmo assim, chegar a esses destinos significa enfrentar bandos de lâmias ferozes, as armadilhas de areia de formigas-leão gigantes e ameaças lendárias como Khanjar-Khanayr, a Bocarra de Pedra, o dragão inferal que espreita em seu covil na montanha de Ghataking, esperando por um sinal de que é hora de sair e espalhar desolação pela região.

ELIXIR DE ORQUÍDEA SOLAR

Este elixir thuviano oferece vida estendida e uma segunda juventude.

ELIXIR DE ORQUÍDEA SOLAR — ITEM 20

RARO | ALQUÍMICO | CONSUMÍVEL | ELIXIR | NECROMANCIA

Preço varia por leilão

Uso segurado em 1 mão; **Volume** L

Ativação ◆ (Interagir)

Quando bebe este elixir, você se torna fisicamente como era em qualquer fase de sua juventude que desejar. Seu novo corpo começa no ápice da saúde, independentemente de qual era sua condição real nessa idade. Quaisquer imperfeições físicas ou mentais – incluindo cicatrizes, membros perdidos e doenças, maldiçoes e venenos de 20º nível ou inferior – são removidas, e você recupera seu total de Pontos de Vida. Você imediatamente começa a envelhecer normalmente, com sua vida estendida como se você nunca tivesse envelhecido a partir de sua nova idade aparente. Você retém todas as suas memórias.

Ao contrário de Manufaturar a maioria dos itens, preparar um elixir de orquídea solar leva 1 mês. Embora um único frasco de elixir de orquídea solar não seja único, a fórmula é, sendo conhecida somente por Artokus Kirran de Thuvia.

COLÉGIO DE MEDICAMENTOS E CIRURGIA VENICAAN

RELAÇÕES

As nações ao longo do litoral norte de Garunde são conectadas economicamente pelo Caminho de Sal, uma vital rota comercial costeira que se estende pelo continente. Ainda assim, tensões antigas aumentam: Rahadoum e Thuvia se estranham devido ao conflito entre ateístas e sarenitas e pela muitas vezes conquistada nação de Thuvia não confiar em ninguém (nem em seus vizinhos), sabendo o quanto governos estrangeiros ficariam felizes em invadi-la para tomar o elixir de orquídea solar para si. Osírion, por sua vez, é pragmaticamente amistosa a ambos, exceto por sua desconfiança com Qadira e os keleshitas que os oprimiram até recentemente. No sul, Katapesh faz questão de manter relações comerciais com todo mundo — embora o recente posicionamento contra a escravidão tenha causado problemas — e Qadira não se importa com o que qualquer um pensa, desde que o comércio flua e Taldor não desafie suas fronteiras.

MERAB

CURA RAHADOUMI

Com acesso limitado à magia de cura divina, os rahadoumi costumam usar medicamentos ordinários quando postos em situações de risco.

CURA ATEÍSTA — TALENTO 2

GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos Medicina de Batalha, não pode possuir uma divindade patrona

Você recupera 5 Pontos de Vida adicionais em uma tentativa bem-sucedida de Tratar seus Ferimentos ou no uso de Medicina de Batalha feito em você. Após você ou um aliado usar Medicina de Batalha em você, você fica temporariamente imune a essa Medicina de Batalha somente por 1 hora, em vez de por 1 dia.

A Serrania da Barreira

As montanhas da Serrania da Barreira se estendem lateralmente por Garunde norte, separando os desertos da costa norte das selvas exuberantes da Vastidão Mwangi. Difícil de alcançar e quase intransponível, a Serrania da Barreira contém alguns poucos assentamentos dispersos. Em Rahadoum, soldados na fortaleza de tijolos de barro de Haldum mantêm a Muralha de Chuva, uma rede de sentinelas e proteções mágicas projetada para impedir que predadores depravados das Terras Encharcadas se esgueirem ao norte. Em Osírion, o monastério da montanha de Tar Kuata abriga monges e estudiosos de Irori assim como uma ordem de anões artistas marciais de elite chamados de Ouat. Uma seita de druidas chamada de Guardiões da Pedra patrulha a região central próxima de Thuvia, protegendo santuários escondidos em vales e portais remotos para o Primeiro Mundo, enquanto o lendário alquimista Artokus Kirran constrói sua cidadela entre os picos, utilizando suas encostas como a primeira linha de defesa.

A vasta maioria da cordilheira permanece inabitada, sendo o lar apenas para alguns dos locais de aventura mais remotos do continente. Mais notável entre eles estão as ruínas de Kho, a primeira cidade flutuante de Shory. Embora tenha sido derrubada pelo Tarrasque, uma cria do deus maligno Rovagug, ela ainda crepita com energias estranhas. Entre seus destroços, marids e humanoides monstruosos lutam por locais inestimáveis, incluindo os Campos de Vidro, os Domos do Polimatum e o Fosso da Noite Sem Fim. Locais menos conhecidos na cordilheira incluem a Catedral das Garras, o Labirinto Tagas e o covil do dragão morto-vivo Arantaros. Entre os povos mwangi nortenhos, estudiosos aventureiros buscam pela Lança-da-Terra, um repositório espiralado esculpido no coração de uma montanha. Diz-se que a Lança-da-Terra contém escrituras do próprio Velho Mago Jatembe, protegidas em caso de um segundo apocalipse. Milhares de outras maravilhas dessas podem estar entre os picos, mas suas lendas foram perdidas há tempos.

Thuvia

Quando a maioria das pessoas pensa em Thuvia, elas pensam no elixir de orquídea solar: a lendária poção capaz de reverter os efeitos do envelhecimento. Descoberta milhares de anos atrás por Artokus Kirran, a bebida é derivada da famosa flor que cresce somente nas regiões mais severas do deserto de Thuvia, embora sua fórmula exata seja conhecida somente pelo próprio alquimista imortal. Filho do caos que seguiu o colapso de Velha Osírion, Artokus se encontrou com líderes locais e formulou um plano de usar a vasta riqueza gerada pelo elixir para ajudar seus companheiros nômades oprimidos. Artokus permaneceria um ermitão, secretado em uma cidadela escondida e fortemente protegida no Serrania da Barreira. A cada ano, ele enviaria um servo cego e mudo carregando seis frascos do elixir. Eles seriam leiloados — nunca para thuvianos,

para que não se exponham à ira de Pharasma — em um leilão de lance único, com todos os rendimentos (incluindo os lances perdedores) indo para o governo. O direito de vender este elixir alternaria anualmente entre as cinco cidades-estados da região, unindo-as no renascimento da nação de Thuvia.

O elixir é a raiz do poder internacional de Thuvia, portanto, a sociedade thuviana se desenvolveu ao redor dele. Cada uma das cinco maiores cidades é construída para acomodar um grande influxo de visitantes duas vezes em uma década, quando mercadores e artistas enchem os locais para atender os licitantes estrangeiros e suas comitivas. Isso também forçou as cidades a fortalecerem suas defesas, seja através de poder militar ou mágico, para que nações externas não busquem anexá-las ou tomarem o elixir à força. O ouro estrangeiro construiu vastos palácios e projetos de irrigação, universidades e teatros. Mesmo com tudo isto, a maioria dos thuvianos nunca são diretamente envolvidos no comércio do elixir, em vez disso, ocupam-se no pastoreamento de rebanhos no tradicional estilo nômade, na extração de minérios e sal, no comércio de caravanas mercantes ou na luta contra o deserto para torná-lo fértil.

As duas maiores cidades de Thuvia também são litorâneas, situadas ao longo da rota comercial conhecida como Caminho de Sal. Merab é frequentemente vista como a capital devido a ter duas vezes o tamanho da segunda maior cidade, embora não tenha mais poder do que seus pares. Famoso por sua alquimia, o Mercado Fluente da cidade transborda com poções que variam do mundano ao impossível. Postes de luz alquímicos iluminam a noite, assim como chamas eternas no topo de minaretes do Templo do Sol Redentor, o maior templo sarenita no país. Ao leste, a cidade de Aspenthar é mais austera, com seu maquinador Príncipe Zinlow exigindo que todos os cidadãos se inscrevam nas reservas militares no que muitos esperam por uma eventual tentativa de conquistar outras cidades, ou de talvez raptar o próprio Artokus.

No Rio Junira, que marca a fronteira com Osírion, fica Lamasara. A cidade é um porto de prazeres, dedicado a artistas e hedonistas de todos os tipos e popular com turistas mesmo nos anos em que não sedia o leilão graças às políticas esclarecidas da Rainha Zamere. A cidade isolada de Duwwor, por outro lado, tem pouco interesse em forasteiros, e seus cidadãos são devotados a viver em harmonia com a terra. Ostentando um templo imenso dedicado a Gozreh e estreitamente aliada com um círculo de druidas do deserto, Duwwor é o lar dos melhores guias da nação, levando estudiosos e aventureiros a fundo nas dunas em busca das ruínas da Liga Tekritanin. Tão famosos quanto são os moinhos que adornam os prédios e campos de Duwwor, coletando os ventos do deserto para energizar constructos engenhosos e a indústria.

A menor das grandes cidades é Pashow, dedicada a Nethys e organizada ao redor de arcanistas estudando ou ensinando no Pináculo dos Pergaminhos, a universidade mágica construída no topo da entrada de um antigo poço-biblioteca Tekritanin. O isolamento de Pashow a torna vulnerável a invasões pelos Senhores das Águas, guerreiros nômades que habitam o interior não mapeado da nação, e o Pináculo dos Pergaminhos frequentemente abriga o povo da cidade em suas muralhas.

Dos vários monstros que caçam nos desertos de Thuvia, os mais temidos são os inferais divs. Há muito tempo, o semideus div Ahriman habitou no centro de Thuvia, convocado pelo Faraó das Pragas Esquecidas e abrigado no imenso palácio mágico conhecido como Casa do Oblívio. Embora Ahriman tenha sido enviado de volta a Abaddon, seus divs assassinos espreitam por todo o deserto, servidos por cultistas niilistas chamados de Usij.

KELESH

Embora muitos residentes da região do Mar Interior vejam Qadira como uma nação independente, ela é na verdade somente uma das muitas satrapias semi-independentes que formam o Império Padixá de Kelesh, que ocupa muito da vasta Casmarônia. Criado ao longo de milênios por poder elemental, o desejo mágico de gênios amarrados e os cálculos ocultistas de matemáticos esotéricos, o império governa incontestavelmente sobre várias grandes rotas comerciais, embora seu controle mingue ao norte entre as tribos nômades de cavaleiros dos Desertos Assolados-pelos-Ventos. Embora a linhagem imperial nunca tenha se desfeito, o monarca atual, Kalish XXII, já está com mais de noventa anos, e muitos temem uma guerra civil entre seus vários herdeiros quando ele finalmente morrer.

CIDADE SUSPENSA DE TESKRA

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região da Rota Dourada.

CONTRABANDISTA DO MERCADO NEGRO — BIOGRAFIA

Você sabe como trabalhar o "lado menos legal" dos mercados da região e como passar contrabando pelas autoridades.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Furtividade e Saber de Submundo. Você recebe o talento de perícia Contrabandista Experiente.

FORNECEDOR DO BIZARRO — BIOGRAFIA

Em Katapesh ou em um dos agitados mercados ao longo do Caminho de Sal, você passou tempo o suficiente comprando e vendendo itens antigos ou inusitados que lhe deram uma habilidade instintiva para rapidamente separar bugigangas valiosas de balangandãs inúteis.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Arcanismo e Saber de Mercadores. Você recebe o talento de perícia Identificação Rápida.

MÉDICO SECULAR — BIOGRAFIA

Você é de Rahadoum, onde as Leis da Mortalidade lhe ensinaram a rejeitar os deuses, mas viu em primeira mão o quão perigoso pode ser viver sem cura mágica. Como resultado, você se dedicou ao estudo da medicina para ser capaz de salvar vidas sem salvar almas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Destreza, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Medicina e Saber de Anatomia. Você recebe o talento de perícia Medicina de Batalha.

MERABITA PRODÍGIO — BIOGRAFIA

Mesmo em uma cidade renomada por sua alquimia, você era capaz de se destacar sobre a concorrência.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber de Alquimia. Você recebe o talento de perícia Especialidade de Manufatura.

OSIRIONÓLOGO — BIOGRAFIA

Seja um forasteiro fascinado ou um local orgulhoso da história passada de sua nação, você é um estudante devotado da história de Osírion. Você pode ser um professor viajante, membro de uma sociedade como os Pathfinders ou da Ordem Esotérica do Olho Palatino, ou até mesmo um simples ladrão de tumba fazendo dinheiro às custas das glórias do passado.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ocultismo e Saber de Velha Osírion. Você recebe o talento de perícia Identificar Estranheza.

RASTREADOR DO DESERTO — BIOGRAFIA

Você se sente em casa nas trilhas das areias ardentes e ganha a vida como guia ou perseguindo criaturas no deserto. Você pode ser um nômade nativo, um experiente guia do deserto, um naturalista, um bandido conduzido às dunas pela lei – ou todas essas opções.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber de Desertos. Você recebe o talento de perícia Rastreador Experiente.

UNIFICADOR THUVIANO — BIOGRAFIA

Você acredita que as cidades-estados de Thuvia devem ser unidas como uma nação sob o governo de sua cidade natal (mais comumente Aspenthar) e está disposto a fazer qualquer coisa para isso acontecer.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e Saber de Política. Você recebe o talento de perícia Coerção Rápida.

Monólito Vivo

Você mergulhou na magia antiga das esfinges para imbuir seu corpo e alma com a paciência e força da pedra, e trabalha para criar uma *pedra ka* mágica especial para finalizar seus juramentos.

DEDICAÇÃO DE MONÓLITO VIVO — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos idiomas Esfinge e Osiriano Antigo, treinado em Manufatura; **Acesso** Você é da região da Rota Dourada.

Você começou a inscrever uma pedra mágica chamada *pedra ka* que um dia ligará à sua alma. Você adquire conhecimento da Velha Osírion e uma conexão à sua *pedra ka* nascente. Se você falhar em um teste de recuperação enquanto estiver morrendo, sua condição morrendo não aumenta; se falhar criticamente, sua condição morrendo aumenta somente em 1. Você se torna treinado em Saber de Velha Osírion, ou especialista se já for treinado.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de monólito vivo.

RITUAL DA PEDRA KA — TALENTO 4

RARO | ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Monólito Vivo, uma esfinge ou monólito vivo com este talento realiza um ritual com você

Você inscreve seu nome verdadeiro em sua *pedra ka*, assim como juramentos para deuses e faraós, e a embuti em sua testa em um ritual especial com uma esfinge ou um monólito vivo que já possui este talento. A *pedra ka* é um item mágico investido que você investe automaticamente a cada dia. Ela não pode ser removida sem sua permissão nem dissipada, e você nunca pode perder investidura na *pedra ka*. O Volume dela é insignificante.

A *pedra ka* lhe concede +1 de bônus de item em salvamentos contra efeitos de morte e efeitos negativos, que aumenta para +2 no 8º nível, +3 no 14º nível e +4 no 20º nível.

Ativação ◆◆ (visualizar), ou uma ativação diferente se especificado o contrário; **Frequência** uma quantidade de vezes por dia igual à quantidade de talentos de classe que você possui do arquétipo Monólito Vivo; **Efeito** Você conjura *crescer* em si ou usa uma das outras habilidades ativadas concedidas por um talento posterior de Monólito Vivo.

SANGUE DE PEDRA — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Ritual da Pedra Ka

Você pode seletivamente parar seu sangramento com facilidade. Reduza a CD de testes simples para encerrar dano persistente de sangramento que tiver de 15 para 10; além disso, você pode usar uma ação única que possui o traço concentração para ganhar um teste simples prévio sem fechar os ferimentos fisicamente. Você se recupera naturalmente da condição drenado no dobro da velocidade normal.

CARNE FORTIFICADA — TALENTO 8

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Ritual da Pedra Ka

Sua carne adquire a dureza de pedra. Você adquire resistência a dano físico (exceto adamante) igual à quantidade de talentos de classe que possui do arquétipo Monólito Vivo.

SINTONIZAÇÃO COM PEDRA — TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Ritual da Pedra Ka

Você se torna sintonizado às pedras ao seu redor. Quando estiver em contato com uma superfície de pedra, você adquire sentido sísmico (impreciso) de 1,5 metros nessa superfície, e pode ativar sua *pedra ka* para conjurar *mesclar-se às rochas*.

JULGAMENTO DO MONÓLITO — TALENTO 12

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Ritual da Pedra Ka

Você pode usar os juramentos vinculados em sua *pedra ka* para extorquir a verdade dos vivos e dos mortos. Você pode ativar sua *pedra ka* para mirar uma única criatura viva, fazendo essa criatura experimentar os efeitos de estar em uma *zona da verdade*. Você também pode ativá-la com uma ativação (visualizar) de 10 minutos para conjurar *cadáver falante*.

COMUNHÃO COM PEDRA — TALENTO 14

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Ritual da Pedra Ka

Você adquire uma comunhão única com a terra e com as pedras. Você aprende o idioma Terran e pode Ativar sua *pedra ka* com uma ação (visualizar) de 10 minutos para conjurar *conto das rochas*.

Terras Impossíveis

Nações

ALKENSTRELA (ON)
Monarquia Constitucional
Capital: Cidade de Alkenstrela (53.600)

GEB (OM)
Ditadura Morta-Viva
Capital: Mechitar (42.000)

JALMERAY (CN)
Estado Colonial Principesco
Capital: Niswan (10.300)

DESOLAÇÕES DE MANA (N)
Desolação Assolada por Magia
Capital: Nenhuma

NEX (N)
Conselho de Mago
Capital: Quantium (60.000)

Povos

Enânico
Garundi
Gnômico
Keleshita
Mwangi
Vudrani

Idiomas

Comum
Enânico
Gnômico
Kelesh
Mwangi
Necril
Osiriano
Vudrani

Facções

Arquelordes de Nex

Caminho Sussurrante

Sociedade Pathfinder

Religiões

Abadar

Torag

Irori

Urgathoa

Nethys

Zon-Kuthon

Recursos

Álcool/Drogas

Especiarias/Sal

Frutos do Mar

Itens Mágicos

Livros/Saber

Minérios

Produtos de Luxo

Tecnologia

LINHA DO TEMPO

–3000 CA Osírion alcança o ápice de sua prosperidade sob o governo dos reis-deuses.

–1498 a –1431 CA Uma união de quatro reis-deuses conhecidos como os Quatro Faraós da Ascensão reina durante a Segunda Era do império de Osírion.

–929 CA Osírion cede o controle de sua colônia mais ao sul para o necromante Geb.

–892 CA As nações de Nex e Geb entram em guerra.

149 CA Os místicos de Geb esmorecem a paisagem de Nex, deixando tudo, exceto as cidades do reino, virtualmente inabitável.

166 CA O Arquimago Nex lança um cerco malsucedido contra Absalom, erguendo o Pináculo de Nex, com mais de um quilômetro e meio de altura, na Campina dos Moledros.

253 CA Nex assume o controle da Ilha de Jalmeray.

563 CA Khiben-Sald, o lendário Marajá de Vudra, passa uma década na Ilha de Jalmeray, trazendo a cultura vudrani ao Mar Interior.

576 CA Nex desaparece de sua capital em Quantium durante um ataque gebita que mata milhares de pessoas.

632 CA Um Geb desesperado tenta escapar de Golarion em um ato de suicídio ritual, mas rapidamente retorna como um fantasma.

2822 CA Rajás vudrani tomam o controle de Jalmeray dos decadentes Arquelordes de Nex.

3890 CA Geb abduz o cadáver de Arazni dos Cavaleiros de Ozem, a reanima como uma lich e a força a se tornar sua rainha.

4329 CA Geb petrifica o exército invasor da Rainha Pirata Mastrien Cutilada, criando o Campo das Donzelas.

4588 CA Alkenstrela, fugindo da perseguição de Nex, entra nas Desolações de Mana e descobre as ruínas

Os reinos independentes das chamadas Terras Impossíveis de Garunde traçam sua história desde milênios atrás. Mesmo hoje as cidades reluzentes, monumentos de tirar o fôlego e realizações arcanas da região parecem estar enraizadas em alguma época quando milagres eram comuns e monstros lendários andavam junto com heróis ligados por grandes destinos. Em tempos pré-históricos, a região caiu sob o domínio de um vasto império ciclope, cujas ruínas megalíticas e pontes amplas e parcialmente enterradas indicam uma grandeza raramente alcançada nos dias atuais. Tempos depois, a Queda de Terra derrubou estes monumentos e reduziu seus construtores a grupos dispersos de sobreviventes, os exércitos dos reis-deuses de Osírion estabeleceram cidades e colônias em meio às ruínas. Legiões faraônicas trouxeram um fim aos impérios humanos mais antigos como o Império Jistka e a Liga Tekritanin ao longo da costa noroeste de Garunde. Elas também conquistaram muitos dos povos nativos dispersos do leste do continente, seja através de pacificação ou subjugação, estendendo bastante as fronteiras de seu reino. Ao longo dos milênios, o poder de Osírion desvaneceu, e os faraós enfraquecidos cortaram todo o contato com suas colônias distantes, deixando estas nações para se desenvolverem como reinos independentes.

A história das Terras Impossíveis foi dominada por duas das nações mais poderosas da região — ambas as quais recebem seus nomes de seus respectivos reis-magos fundadores, Geb e Nex. Os dois reinos se enfrentaram há milhares de anos em uma guerra arcana devastadora que durou séculos e distorceu a fundação do continente em si. A cicatriz mais óbvia deste conflito é a terra desolada que fica entre eles, uma paisagem deformada de terreno distorcido por magia e assolado por tempestades arcanas conhecida como Desolações de Mana. De bestas pesadelares nascidas nas Forjacarnes de Nex aos incontáveis mortos-vivos que formam a população de Geb, a região permanece manchada pela arrogância destes dois magos, e a ideia de suas terras um dia serem libertadas da tirania de Nex e Geb parece muito mais fábula do que factível para o povo atingido por eles.

Apesar desta história tumultuada, os reinos de Nex, Geb e Jalmeray, junto da cidade-estado de Alkenstrela, estão entre as mais poderosas e fantásticas nações de todas as terras do Mar Interior. Nex, que permanece um dos arquimagos mais poderosos e influentes que Golarion já conheceu, é o responsável pelo arquétipo das Terras Impossíveis. Ao longo dos milênios de sua existência mortal, ele tomou controle das cidades-estados de Quantium, Ecanus e Oenopion, esbanjando inovações arcanas e maravilhas arquiteturais sobre elas. O inimigo odiado de Nex, o igualmente antigo necromante fantasma Geb, governa uma nação cosmopolita e próspera que seria considerada entre os mais ricos e promissores dos reinos de Garunde — não fosse o fato da maioria de seus habitantes serem monstruosidades mortas-vivas que voluntariamente seguiram seu líder sinistro rumo à eternidade a fim de servir os desejos sombrios dele para sempre. Além do litoral, a ilha exuberante de Jalmeray é um portal para a Casmarônia ocidental, oferecendo um pouco da cultura da distante Vudra na soleira do Mar Interior. Monges de todo o mundo migram para a ilha para aprimorarem seus corpos e mentes, seguindo tradições esotéricas passadas adiante por espíritos transcendentais. Como Nex e Geb antes deles, estes baluartes pretendem, através de grandes esforços e criações ainda maiores, transcender os limites do mundo ordinário — uma tarefa adequada para nenhum outro lugar além das Terras Impossíveis.

Alkenstrela

As guerras arcanas entre Nex e Geb não foram gentis com as regiões ao seu redor, frequentemente reduzindo territórios a terrenos baldios devastados onde radiação distorcida impedia toda a magia de funcionar. A nação de Alkenstrela se ergueu num lugar desses, sob as sombras do Fortificação de Dongun — uma Cidadela do Céu enânica selada por seus antigos ocupantes para impedir que ela se torne um prêmio trocando de mãos constantemente entre os dois poderes beligerantes. Embora os anões tenham abandonado sua fortaleza mais de mil anos atrás, as ruínas ao seu redor se tornaram um refúgio para um assentamento de refugiados e vagabundos. Quando um engenheiro renegado chamado Alkenstrela fugiu de Nex para evitar acusações criminais, ele descobriu as ruínas estilhaçadas da Fortificação de Dongun e usou sua tecnologia para reforçar o assentamento, trazer a agricultura para as planícies próximas e, literalmente, transformar o poderoso Rio Ustradi em um mecanismo de criação.

Não contente em simplesmente viver às sombras da poderosa Fortificação de Dongun, Alkenstrela desenvolveu um método engenhoso para abrir a Cidadela do Céu dos anões e explorar seus vários mistérios. Eventualmente, por conta própria, ele e seus seguidores rastrearam os anões perdidos — que agora residem em uma abóbada isolada nas profundezas das Terras Sombrias onde a prática de magia havia morrido. Depois, uma barganha entre Alkenstrela e os anões forneceu à nova cidade uma inovação enânica que foi aperfeiçoada durante o tempo dos anões na abóbada e destinada a mudar o curso da história: armas de fogo. Estas armas garantiram que os refugiados nunca mais fossem pegos desarmados nas batalhas entre Nex e Geb. E, ao longo do último século, o Grande Ducado de Alkenstrela cresceu como um reino poderoso à sua própria maneira, ainda que isolado.

Embora Nex ainda reivindique o assentamento como um vassalo nominal, já que seus exércitos foram os últimos a reivindicar o Fortificação de Dongun na Era do Destino antes da retirada dos anões, ninguém leva isto a sério além dos salões do governo em Quantium. Alkenstrela atualmente opera como uma cidade-estado independente com territórios que incluem a Fortificação de Dongun e a cidade de Martel. A cidade de Alkenstrela em si fica no topo dos Penhascos de Queda ao Inferno, por cima de um vale estreito onde o Rio Ustradi cai dezenas de metros sobre as massivas Cataratas de Alken em sua jornada até Nex. Uma camada de fuligem cobre a maioria dos prédios de ferro e tijolo de Alkenstrela, mas decorações elegantes de latão brilhando através da sujeira indicam a grande arquitetura que há no local. Nuvens de vapor volumosas ficam sobre a cidade e às vezes cobrem suas ruas, misturando os bancos de névoa espessos de Ustradi com a fumaça negra acre expelida pelas fábricas onipresentes da cidade. Na margem sudeste do Lago Ustradi fica um castelo massivo chamado de Armaria, onde metalúrgicos e engenheiros de Alkenstrela trabalham para desenvolver tecnologia de armas de fogo. A façanha mais orgulhosa deles é um canhão massivo conhecido como a Grande Bocarra de Rovagug — uma Bombarda enorme com um alcance medido em quilômetros que é frequentemente usada contra os gigantes mutantes das Desolações de Mana que invadem a cidade quase todo verão.

da Fortificação de Dongun.

4601 CA O Ducado de Alkenstrela é fundado; inicia a construção da Armaria.

4620 CA A Armaria de Alkenstrela é completada. As primeiras armas de fogo começam a emergir de Alkenstrela para serem compradas por colecionadores ricos e estudiosos curiosos.

4690 CA O Rei Gorila da cidade de Usaro na Vastidão Mwangi, Ruthazek, ataca Alkenstrela e toma a maior Bombarda da Armaria como troféu.

4716 CA Os portões do Refúgio de Nex se abrem novamente em Quantium, alimentando rumores a respeito do retorno iminente do arquimago.

4718 CA Uma grande desqualificação de todas as Casas da Perfeição deixa o Desafio do Céu e Paraíso incompleto.

4719 CA Arazni abandona Geb, fazendo o fantasma necromante a retornar à administração ativa de seu reino morto-vivo.

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

GEB

Para um fantasma antigo nascido da angústia e ressentimento, Geb atualmente parece mais engajado com seu reino do que em qualquer outra coisa desde o desaparecimento de Nex.

KHARSWAN

Thakur Kharswan, o sorridente governante de Jalmeray, deve distribuir suas obrigações aos místicos da ilha, grão mestres monásticos e espíritos poderosos.

NEX

O arquimago imortal Nex desapareceu a tanto tempo que hoje é mais lenda do que homem para os cidadãos da nação que carrega seu nome.

TRIETTA RICIA

A popular duquesa-cientista de Alkenstrela aprimorou seu fervor pela invenção e conduta alegre enquanto estuda as anotações do fundador da cidade.

A inventividade que alçou Alkenstrela como nação agora permeia as atitudes dos residentes do país, e suas inovações tecnológicas a mantêm econômica e politicamente relevante apesar de sua posição aparentemente precária. Os famosos sentinelas maquinais da cidade são somente a mais visível das maravilhas de Alkenstrela. Guildas de metalúrgicos, alquimistas e engenheiros empreendedores colaboram ou competem para produzir descobertas cada vez mais extraordinárias. A situação de Alkenstrela como um refúgio contra os olhos bisbilhoteiros de Nex e Geb também atraiu refugiados e imigrantes em um fluxo que rivaliza o poderoso Ustradi, aumentando a população da cidade e espalhando conhecimento e filosofias políticas em seu rastro.

Contudo, o crescimento acelerado impôs um preço em troca da ascensão quase milagrosa de Alkenstrela como um poder global. Embora o Alto Parlamento e a polícia de elite da nação façam um trabalho admirável executando a lei e garantindo a ordem, Alkenstrela permanece uma próspera cidade de fronteira em uma terra severa e hostil. O governo e as indústrias da cidade são complicados e desordenados, repletos de falhas e redundâncias que surgiram à medida que a necessidade organizacional superava a capacidade burocrática. A corrupção e rivalidades abundam entre clãs, guildas e famílias, com facções brigando para aumentar sua própria influência na nação. O povo comum raramente vê os benefícios da indústria da cidade, deixados para trás pela rápida marcha do progresso tentando viver suas vidas curtas e árduas em meio à poluição pesada das oficinas. O crime atinge os párias, os órfãos e os pobres da nação, predando especialmente na insegurança financeira de refugiados desesperados de outras nações.

A produção de armas de fogo e armas de cerco tem aumentado bastante na última década, graças em grande parte à liderança da Grande Duquesa Trietta Ricia, que é tanto uma política astuta quando uma excelente cientista. Já populares entre contrabandistas e revolucionários na Vastidão Mwangi e nos Grilhões, as armas de fogo começaram agora a aparecer também no norte de Garunde. Exportando as criações fabulosas de Alkenstrela para bem longe, Ricia estimula um contato maior com o mundo exterior, atraindo ainda mais consumidores, vagabundos e pretensos tecnólogos à cidade-estado apesar dos perigos consideráveis da jornada.

Desolações de Mana

O terreno devastado entre Nex e Geb carrega as cicatrizes indeléveis de 14 séculos de conflito arcano. Em dias antigos, a região era reconhecida por sua beleza natural, que inspirou trabalhos artísticos de tirar o fôlego dos anões da Fortificação de Dongun. Os anões governaram a terra ao redor de sua Cidadela do Céu por séculos sem sofrerem agressão dos reis-deuses de Osírion ou dos tiranos mesquinhos que governavam em suas colônias arruinadas. Porém, quando o arquimago Nex travou guerra com o necromante Geb, a Fortificação de Dongun se encontrou entre dois inimigos implacáveis. Escaramuças menores se tornaram confrontos entre vastos exércitos, legiões de constructos, monstros poderosos convocados e mortos-vivos vorazes. Após séculos de anexação variando entre Geb ou Nex, os anões da Fortificação de Dongun se retiraram para dentro de sua Cidadela do Céu e derrubaram a entrada de sua fortaleza imponente, deixando suas terras para serem desoladas em ruínas arcanas estéreis.

De vastos miasmas alquímicos a tempestades místicas caóticas e almas inquietas de exércitos aniquilados, as Desolações de Mana se avultam com perigos imprevisíveis que não se vê em nenhum outro lugar de Golarion. Cheio de plantas carnívoras, tempestades de fragmentos de vidro e névoas venenosas, a paisagem em si parece dedicada unicamente a destruir aqueles que tentam atravessá-la ou se assentar em seu sertão tenaz. A oeste, em uma extensa região de magia morta, o Grande Ducado de Alkenstrela fornece o santuário mais seguro das Desolações de Mana, atraindo não somente os tradicionais refugiados, escravos fugidos e andarilhos, mas também cada vez mais mercadores, diplomatas estrangeiros e anões buscando se reunir com seus parentes na Fortificação de Dongun. Aqueles que viajam desde e para Alkenstrela devem tolerar não somente os terrores do ambiente sobrenatural das Desolações de Mana, mas também as predações das monstruosidades deturpadas por magia que fazem seu lar no local — mutantes carregando rifles, soldados espectrais, constructos mortiferamente erráticos e coisas piores.

Mais a oeste, as Desolações de Mana se estendem de Alkenstrela acima até as colinas e montanhas da Devastação Ocidental. Aqui, ocultadas pelas mesmas energias que mantêm a magia fora de Alkenstrela, habitam várias tribos de ettins, ogros e gigantes

mutantes, criaturas brutais que realizam incursões quase todo verão contra a cidade-estado e que se engajam em disputas violentas entre si quando não estão focadas em um inimigo mútuo. Após décadas sofrendo nas mãos daqueles que empunham armas de fogo em Alkenstrela, os gigantes da Devastação Ocidental agora acham necessário finalmente arrombar a Fortificação de Dongun e saquear sua riqueza. Suas incursões na Armaria já lhes garantiram dezenas de armas de cano longo, diversas pistolas e alguns canhões — que os maiores gigantes podem empunhar como rifles.

No leste, as terras baixas se alastram em um terreno devastado e deformado por outeiros irregulares e dunas rochosas chamado de Deserto Magicatriz. Virtualmente desprovido de água e assolado com um calor causticante durante o dia, o terreno inóspito está repleto de ruínas extraterrenas destruídas que precedem a devastação da guerra dos reis-magos. Os habitantes mutados dessas ruínas abandonadas, com seus corpos destroçados pelas mesmas abominações arcanas que distorceram e retorceram a paisagem, impiedosamente atacam viajantes tolos o suficiente para cruzar o deserto.

A escassez de magia permite alguma aparência de normalidade dentro do território de Alkenstrela na Devastação Ocidental, mas o Deserto Magicatriz é constantemente devastado por agitadas correntes de magia bruta, tempestades sobrenaturais, rasgos no véu da realidade e outras consequências desastrosas dos cataclismos arcanos quase intermináveis da guerra dos reis-magos. Os efeitos inusitados distorcem tanto a terra quanto seus habitantes, e ocasionalmente chegam ao norte acima do Rio Ustradi ou são levados pelas planícies de Geb e Nex por ventos cruéis. Frequentemente estas tempestades não possuem manifestação física, mas com a mesma frequência são acompanhadas pela marcha de exércitos fantasmagóricos pestilentos, murmúrios cacofônicos que ecoam por horas, chuvas cortantes de estilhaços minúsculos de metal ou outros fenômenos horripilantes.

Os Senhores Sangrentos de Geb

Os administradores necromânticos sombrios de Geb governam da imensa pirâmide central de Mechitar, conhecida como Cinerarium. Uma legião de necromantes menores, cavaleiros do túmulo, esqueletos, zumbis, carniçais e lívidos servem estes Senhores Sangrentos como a guarda da cidade de Mechitar, mas na maioria dos casos, a reputação vil da classe governante de Geb é suficiente para manter os cidadãos na linha. Embora os 60 necromantes exijam obediência dos cidadãos da nação, suas rixas internas e guerras de assassinato e intriga são lendárias. Após a partida de Arazni, os conflitos internos intensificaram, com a maioria dos Senhores Sangrentos disputando para provar sua lealdade ao recém-rejuvenescido Geb, matando qualquer colega que julgue ter sido próximo demais de sua antiga rainha.

Geb

Trezentos anos após a queda dos famosos Quatro Faraós da Ascensão de Osírion, o tirano devoto Kenaton trouxe uma aparente estabilidade ao império em declínio, varrendo inimigos de Osírion e renovando o domínio do império em territórios distantes. Em vez de desaparecer no horizonte em exílio eterno, Geb, o necromante perverso, foi à colônia mais ao sul de Osírion, a conquistou e deu a ela seu nome, remodelando-a à sua própria imagem necrótica. Décadas após sua ascensão ao poder, Geb entrou em conflito com o arquimago Nex, que tinha unido uma nação nas planícies ao norte do reino do necromante e impedindo o acesso por terra aos mercados da Rota Dourada. Em –892 CA, as ambições territoriais de Nex e Geb irromperam em um conflito aberto catastrófico que viria a durar séculos.

A guerra alcançou seu clímax terrível quando Geb esmoreceu as terras de Nex, deixando o povo com fome e a nação adversária à beira da derrota definitiva. Porém, Nex respondeu liberando uma série de cataclismos mágicos que mataram incontáveis milhares de cidadãos de Geb. Angustiado com o escopo da devastação, Geb animou todos os mortos como um enorme exército morto-vivo, que ele imediatamente enviou para marchar ao norte. Em 576 CA — após quase um milênio de guerras mutuamente destrutivas — os exércitos mortos-vivos de Geb fizeram um ataque final contra Quantium, alcançando as muralhas do palácio de Nex, o Bandeshar. Uma fumaça amarela venenosa sufocou a capital do arquimago, matando milhares — mas o próprio Nex aparentemente escapou para um semiplano conhecido como o Refúgio de Nex, nunca retornando. Apesar desta vitória aparente, Geb permaneceu convencido que seu antigo adversário havia de alguma forma sobrevivido, e viveu as décadas seguintes em um ressentimento amargo, futilmente esperando pelo retorno iminente de Nex. Os servos domésticos de Nex, os chamados Arquelordes de Nex, também se provaram

Procissão Mechitar

AS CASAS DA PERFEIÇÃO

Os quatro maiores e mais influentes monastérios de Jalmeray são conhecidos como as Casas da Perfeição, onde estudantes e mestres se engajam em aperfeiçoamento interminável da mente e espírito de acordo com os ensinamentos de Irori.

Monastério da Chama Que Não Cintila: A intemporal Grão Mestre Anandala evita o combate físico favorecido pelas outras casas e prefere a filosofia ocultista.

Monastério do Ferro Que Não Retorce: Adeptos do Ferro Que Não Retorce dominam arsenais monásticos, especialmente aqueles construídos de metais da terra. Esta casa obteve duas vitórias consecutivas no Desafio do Céu e Paraíso e é altamente respeitada.

Monastério das Ondas Que Não Quebram: Reestabelecido somente na última década, esta casa favorece estilos defensivos que emulam o fluxo da água sobre obstáculos.

Monastério do Vento Que Não Se Curva: Armando-se somente "com o próprio ar", aderentes do Vento Que Não Se Curva se especializam em técnicas de combate desarmado, aprimorando seus corpos como armas mortais.

frustrantemente resilientes, repelindo vários ataques ao Bandeshar feitos para selar Nex pela eternidade. Finalmente, em 632, o tormento de Geb se tornou insuportável de carregar, e ele encerrou sua vida mortal em um ato de suicídio ritual. Porém, mesmo na morte, o ódio de Geb acorrentou sua alma a Golarion como um fantasma.

Depois disso, a sociedade gebita se entregou completamente à necromancia. Milhares dos seguidores mais fanáticos de Geb se mataram para amarrarem suas almas mortas-vivas a serviço de seu soberano fantasmagórico, jurando lealdade eterna em um ato definitivo de obediência. Hoje, mais de 4.000 anos depois, os mortos-vivos formam a sociedade gebita, e a maioria dos mortais no reino são escravos ou comida. Um corpo complexo de documentos legais conhecido como "Leis Mortas" protegem os direitos dos mortais e mortos-vivos inteligentes de Geb ao regulamentar a alimentação de mortos-vivos vorazes, proscrevendo certos aspectos da necromancia, declarando ilegal a canalização de energia positiva e ditando o tratamento apropriado e manutenção de escravos, tanto vivos quanto mortos-vivos. Estas regras nominalmente protegem os vivos — referidos como "Ativos" na linguagem das Leis Mortas — de ataques aleatórios dos mortos famintos. Mas a baixa nobreza lívida de Geb, junto com certos vampiros insaciáveis, se consideram isentos, frequentemente arriscando acusações legais e morte permanente para saciar suas ânsias de gula.

Por decreto real, exceto se especificado o contrário, todos os mortais que morrem no terreno de Geb são reanimados como mortos-vivos acéfalos para servir como escravos nos campos exuberantes da nação ou nas pródigas mansões urbanas. Mortais com negócios em Geb frequentemente dão um jeito de se tornarem mortos-vivos inteligentes em vida para evitar este destino. Entretanto, a maioria dos mortais evita ir a Geb por qualquer motivo que seja. Necromantes mortais são uma exceção, em grande parte pois são os únicos que sabem como se proteger das depravações da nobreza de Geb. Os necromantes mais pujantes e ambiciosos de Geb se juntam às fileiras dos Senhores Sangrentos, 60 aprendizes pessoais que o próprio Geb treinou na capital de Mechitar e encarregou de administrar os assuntos diários do reino. Outrora exclusivamente mortais, os Senhores Sangrentos agora são em sua maioria mortos-vivos, e incluem vampiros, aparições, múmias, sombras e liches.

MONTASTÉRIO DA CHAMA QUE NÃO CINTILA

Apesar dos ataques constantes feitos com frequência por heróis pretendendo destruir o reino morto-vivo, Geb não incentiva o conflito com outras nações. As tensões com Nex esfriaram após seu líder fugir de Golarion, e colheitas colhidas por zumbis enviadas ao norte estão entre as exportações mais prósperas da nação. Como a classe governante morta-viva de Geb não envelhece, eles podem se dar ao luxo de fazer as coisas com tempo e serem pacientes, tecendo planos políticos que levam séculos, e que se emaranham muito mais na política internacional da região do Mar Interior do que qualquer um é capaz de perceber.

Nos séculos recentes, Geb se retirou bastante dos assuntos diários de seu reino, deixando sua administração nas mãos capazes de sua rainha-lich aprisionada, Arazni. Antiga arauto de Aroden que foi cruelmente erguida da morte por Geb em retribuição por ataques repetidos dos paladinos de Ultimuro, Arazni governou a nação por séculos antes de escapar de Geb e seu reino nos anos recentes. Sem Arazni e com o rei cada vez mais certo do que nunca do retorno iminente de Nex, Geb retornou à governança ativa do reino. As avenidas

mórbidas de Mechitar estão cheias de celebrantes esqueléticos em procissões públicas homenageando o renascimento de Geb, e os agentes do soberano-fantasma no mundo exterior são conhecidos por estarem reunindo ingredientes raros para o que parece ser uma série de rituais necromânticos obscenos reunidos em uma cerimônia de grande escala. Agora distante do recluso melancólico que buscou uma solução no suicídio, Geb se prepara junto de seu reino imperecível para um grande destino.

Jalmeray

A nação ilhada de Jalmeray era no passado o domínio do lendário vudrani Marajá Khiben-Sald. Outrora um convidado favorecido do arquimago Nex, o marajá permaneceu além do esperado nas dependências da corte de Nex, e o arquimago começou a ver seu amigo recente como uma distração e rival em potencial. Para resolver a situação sem conflito, Nex concedeu a Khiben-Sald toda a ilha de Jalmeray como seu domínio pessoal. Eventualmente, Khiben-Sald retornou à sua terra natal, deixando somente monumentos gloriosos e gênios conjurados. A nação ilhada mudou de mãos duas vezes depois disso. Os Arquelordes de Nex, que foram exilados de sua nação em uma disputa por poder após o desaparecimento de Nex, se refugiaram em Jalmeray apesar da resistência dos gênios remanescentes de Khiben-Sald. Contudo, em 2822 CA, centenas de rajás vudrani chegaram em uma vasta frota e reivindicaram Jalmeray como seu domínio pessoal, apresentando documentos afirmando sua relação sanguínea com Khiben-Sald e, portanto, o direito de posse sobre a ilha. Quando os Arquelordes se recusaram a sair, os vudrani convocaram um exército de gênios que afundou todos, exceto um, dos navios dos Arquelordes. Após isto, os vudrani romperam o selo de seus monumentos antigos e trouxeram seus guardiões extraterrenos à vida novamente.

Hoje, Jalmeray é a janela ao leste, um bastião da cultura vudrani nas margens da região do Mar Interior. Maravilhas arquitetônicas de tirar o fôlego são combinadas com magia poderosa para criar os belos e luxuosos assentamentos da nação, como a capital de Jalmeray, a cidade de pagodes de múltiplos níveis de Niswan. Estrangeiros atraídos pelas visões únicas de Jalmeray são recebidos por uma cultura amistosa e hospitaleira, tornando a ilha um destino popular para aqueles que podem pagar e lidar com a jornada. Famílias nobres antigas, místicos poderosos e os estimados mestres de monastérios supervisionam as necessidades dos cidadãos e visitantes, portando-se como a voz do monarca da nação mas, na verdade, lidando com a maioria dos assuntos cotidianos por conta própria.

Embora a maioria da população compartilhe raízes ancestrais em Vudra, as ruas de Jalmeray são ocupadas por todo tipo de povo e criaturas, muitos deles visitantes de terras distantes. Gênios e seres elementais permanecem na ilha desde os dias antigos, atarefados em proteger cidades e cultivar a beleza da nação em um esplendor conhecido por todo o mundo. Gerações de humanos e gênios vivendo lado a lado deram origem a uma grande população conhecidas como genianos, que carregam uma fagulha de herança elemental dentro deles. Garudas e nagas enviam emissários para o monarca de Jalmeray, enquanto rakshasas e asuras se escondem entre as cidades para tentar os devotos à ruína.

Apesar de todas as maravilhas de Jalmeray, os aspectos mais sombrios da nação sobrecarregam a população. Em uma terra onde o maravilhoso é comum, cidadãos frequentemente caem vítima de maldições igualmente maravilhosas — aqueles que não podem se livrar dessas magias terríveis frequentemente não têm a onde recorrer, a não ser à ilha isolada e em quarentena

Relações

O conflito central da região — uma guerra milenar entre os imortais reis-magos Nex e Geb — diminuiu as hostilidades séculos atrás, deixando as duas nações fortemente posicionadas para se defenderem contra qualquer um que ousasse tentar derrotá-las. Portanto, no momento, as Terras Impossíveis estão livres de guerras internas e, embora ninguém em Nex, Jalmeray ou Alkenstrela queira ficar à vontade demais com Geb, os três se relacionam bem o suficiente entre si para manter a região relativamente em paz.

CALIKANG MUTANTE

OS ARQUELORDES DE NEX

Os Arquelordes de Nex traçam suas origens a partir da família de servos e aprendizes inferiores do grande arquimago, e nos 4 milênios desde que Nex abandonou Golarion, seu poder e influência cresceram e se espalharam por toda a região do Mar Interior e além. Os Arquelordes moldam as políticas do Conselho dos Três e dos Nove de Nex, guiam a próxima geração de conjuradores de Absalom através do Arcanamirium e servem ostensivamente como conselheiros leais nas cortes de Oppara a Azir — assessorando em assuntos que vão da defesa de Molthune contra o Tirano Sussurrante às rotas marítimas mais efetivas para piratas oportunistas dos Grilhões. Aqueles que se dedicam a estudar os diários secretos e grimórios originais de Nex transcritos à mão obtêm uma profunda compreensão dos segredos arcanos de Golarion e do Grande Além, e frequentemente estes adeptos manifestam e focam este conhecimento na forma de um olho arcano único.

ao norte das margens de Jalmeray. Ainda mais cruel é o destino daqueles que nascem com sinais de mácula dos perversos asuras ou rakshasas, pois são forçados a trabalhar em atividades braçais e repugnantes como na limpeza de esgotos.

O comércio tornou Jalmeray inimaginavelmente rica, mas a nação é mais conhecida por seu conhecimento e filosofia. Assuntos acadêmicos se mesclam com religião, com templos servindo como bastiões de aprendizado e bibliotecas ostentando cópias ricamente ilustradas de textos sagrados. Milhares de santuários dedicados a milhares de deuses oferecem orientação escrita sobre os muitos caminhos para obter a iluminação. Escolas prestigiadas para todos os tipos e estilos de vida podem ser encontradas nas cidades de Jalmeray, de magia a poesia, intriga política e sedução. Os famosos monastérios de Jalmeray, coletivamente conhecidos como as Casas da Perfeição, exportam doutrinas de desenvolvimento físico, mental e espiritual por toda Avistânia, Casmarônia e Garunde.

Estas Casas também são o centro da orgulhosa tradição de Jalmeray como exemplar de artes marciais. Estudantes de todo o Mar Interior se aventuram até Jalmeray para se testarem contra os desafios oferecidos pelas Casas. Aqueles que desejam provar seu valor devem ser bem-sucedidos em uma série de desafios aparentemente impossíveis contra emissários dos elementos: correr contra a velocidade do vento de um djinni, brigar com o poder montanhoso de um shaitan, enganar a astúcia afiada como chamas de um efreeti ou realizar outras tarefas similarmente fantásticas. As poucas pessoas que formam uma elite capaz de completar estas tarefas são treinadas para levarem seus corpos ao pico da perfeição física e mental, alcançando equilíbrio espiritual e abrindo suas mentes para transcender os limites normais do potencial mortal. Uma vez a cada década, as Casas da Perfeição se encontram em uma competição amigável em um grande torneio chamado de Desafio do Céu e Paraíso. Estudantes competem nas escolas de conhecimento histórico, esgrima, técnicas de combate desarmado, maestria de si próprio, habilidade arcanas e outras disciplinas esotéricas. Thakur Kharswan e sua vasta legião de conselheiros, conhecidos como Maurya-Rahm, patrocinam disputas adicionais, como o Solene Duelo Celeste dos Mestres, que atrai combatentes não somente da região do Mar Interior, mas de todas as partes do mundo.

Nex

O arquimago Nex, um ávido arcanista determinado a deixar sua marca em um mundo cheio de novas oportunidades, surgiu nos séculos seguintes ao recuo de Osírion de seus domínios imperiais em Garunde oriental. Abastecido pelo tipo de ambição que deu nome à Era do Destino, Nex aperfeiçoou sua arte arcana para obter domínio sobre a poderosa cidade-estado de Quantium, localizada na boca do poderoso Rio Ustradi. Desta posição de poder, Nex rapidamente subjugou as cidades vizinhas de Ecanus e Oenopion, reunindo seus domínios conquistados em um novo reino carregando seu nome.

Ao longo dos séculos seguintes, Nex viajou pelo mundo e pelo Grande Além, estabelecendo importantes teorias de magia que permanecem fundamentais até hoje. Ele levou os tesouros reivindicados durante suas aventuras de volta a seu reino, treinando centenas de ávidos magos nos segredos das descobertas arcanas que ele reuniu de outros mundos. Ele usou magias do nível de *desejo* para aprimorar seu reino e protegê-lo do perigo. Confiante em seus sucessos, ele continuou a marchar seus exércitos de constructos ainda mais ao sul até as fazendas exuberantes da colônia agrícola abandonada de Osírion — agora o domínio do lorde-necromante Geb.

A guerra implacável resultante entre Nex e Geb durou séculos, com cada mago estendendo sua vida e tentando destruir o outro através de uma série de ataques mágicos cada vez mais catastróficos. Em uma intensificação dessas,

Geb e seus devotos sombrios conduziram rituais que corromperam as propriedades rurais de Nex, despojando suas florestas em um instante e esmorecendo suas planícies para sempre. Os magos de Nex ergueram barreiras mágicas para proteger as cidades, mas a paisagem além das muralhas dessas cidades foram reduzidas a terras devastadas. As maldiçoes antigas persistem até os dias atuais, uma das piores cicatrizes infligidas sobre o mundo no conflito milenar dos magos.

Ironicamente, a destruição da vasta maioria de seu reino deixou Nex com mais tempo para estudar e aperfeiçoar seu ofício. Ele finalmente alcançou a verdadeira imortalidade quando criou um semiplano pessoal em um ponto de fluxo de energia multiversal, um domínio de poder quase ilimitado que ele chamou de Cerne de Nex. Nex escavou um estilhaço do Cerne para criar o Pináculo de Nex, de mais de um quilômetro e meio de altura, fora de Absalom, assim como o Refúgio de Nex, um refúgio sobrenatural construído nas masmorras sob seu palácio pessoal, o Bandeshar. O Cerne uniu o Refúgio e o Pináculo em uma vasto e conectado complexo multidimensional, e em 576 CA — com um exército gebita nos portões de Quantium e bancos vaporosos de gás venenoso se infiltrando em suas ruas — Nex se retirou para o Refúgio e nunca mais foi visto.

Nos séculos desde então, o governo da nação caiu nas mãos de uma sucessão de facções que supostamente representariam o plano do arquimago desaparecido para seus subordinados e os projetos que ele deixou para trás. O controverso Conselho dos Três e dos Nove tenta manter o consenso entre as seitas em disputa de Nex, e conseguiu fazer com que o reino permaneça sem ser conquistado desde o dia que seu fundador partiu.

A guerra aberta com Geb diminuiu nos séculos seguintes à partida de Nex, e hoje as duas nações mantêm uma pausa inquieta em suas hostilidades. Os Arquelordes de Nex — descendentes dos aprendizes e servos domésticos do mago que dizem ter a posse de seus escritos pessoais e, portanto, compreendem melhor os desejos dele — afirmam que Nex ficaria chocado com o estado de paz com seu odiado adversário morto-vivo, apontando para a recente reabertura dos portões mágicos do Refúgio de Nex como um sinal de certeza de que o antigo conflito está prestes a reiniciar.

A capital de Nex, Quantium, é uma metrópole cosmopolita com quase 80.000 almas (nem todas delas mortais), palácios monumentais, pináculos arranha-céus e ruas repletas de todo tipo de humanos reunidos com criaturas que seriam consideradas monstros em qualquer outro lugar de Golarion. O Conselho dos Três e dos Nove governa de Bandeshar, e a inquietação sobre o que muitos interpretam como o retorno iminente do próprio Nex está causando rupturas políticas significativas no conselho, que parece estar à beira de metastatizar uma guerra de subterfúgios. Por toda a terra devastada, infértil e sem lei, os alquimistas de Oenopion trabalham para criar elixires e poções transcendentais fundamentais para a economia da nação. A cidade esquálida possui uma fábrica de golens impressionante e uma colônia de limos que domina um vasto lago miasmático no centro da cidade, uma mente coletiva senciente útil para adivinhações potentes e o descarte de itens mágicos imperfeitos, golens malfeitos e inimigos do estado. A cidade fortificada de Ecanus é o polo das forças militares de Nex. Magos de batalha treinados para a guerra e evocação tática formam a base da força móvel, reforçados por bestas pesadelares criadas pelas forjacarnes monumentais da cidade.

OLHO DOS ARQUELORDES

Os Arquelordes de Nex alcançaram um domínio único da magia.

OLHO DOS ARQUELORDES ◆ TALENTO 2

INCOMUM | GERAL | PERÍCIA

Pré-requisitos especialista em Arcanismo, Sentido Arcano; **Frequência** uma vez por dia; **Acesso** Você é membro dos Arquelordes de Nex.

Você abre um terceiro olho incandescente em sua testa. O olho pode permanecer aberto por 1 minuto e você pode fechá-lo antes com uma ação única que possui o traço concentração. Ele pode permanecer aberto por 2 minutos se você for mestre em Arcanismo, ou 5 minutos se for lendário. Enquanto o olho estiver aberto, você recebe os seguintes benefícios: você ganha os efeitos da magia arcana inata *detectar magia* de seu Sentido Arcano no começo de cada um dos seus turnos sem precisar conjurar a magia; você recebe visão no escuro; você recebe +2 de bônus de estado em testes de Percepção para Buscar criaturas indetectadas e escondidas e em sua CD de Percepção contra Esconder e Esgueirar. Após seu terceiro olho se fechar, você fica ofuscado por uma quantidade de tempo igual ao tempo em que ele ficou aberto.

QUANTIUM

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região das Terras Impossíveis.

ATIVO — BIOGRAFIA

Permanecer vivo entre os maquinadores e vorazes mortos-vivos de Geb exigiu um profundo conhecimento de suas motivações, capacidades e fraquezas. Com bastante frequência, também é requerida a habilidade de forjar álibis e meias-verdades para preservar sua vida perante aqueles cujos corações não batem.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Carisma ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Dissimulação e Saber de Mortos-Vivos. Você recebe o talento de perícia Mentiroso Charmoso.

BUSCADOR DA PERFEIÇÃO — BIOGRAFIA

Você aspira aperfeiçoar seu corpo e mente na tradição das Casas da Perfeição de Jalmeray, aprimorando suas habilidades acrobáticas e faculdades mentais em preparação para uma vida inteira ultrapassado os limites que a maioria considera impossível.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Acrobatismo e Saber de Guerra. Você recebe o talento de perícia Queda do Gato.

CRUZADO DE GEB — BIOGRAFIA

Você cresceu considerando a existência da nação morta-viva de Geb como uma atrocidade e treinou para um dia fazer seu papel em destruí-las e colocar seus habitantes vis em descanso eterno. O estudo aprofundado de Pharasma, Urgathoa e outras divindades e filosofias relacionadas a mortos-vivos é importante para suas preparações.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Religião e Saber de Mortos-Vivos. Você recebe o talento de perícia Estudante do Cânone.

CUIDADOR DE LIMOS DE OENOPION — BIOGRAFIA

Seu aprendizado em uma das heterodoxas academias arcanas e alquímicas de Oenopion lhe instilou uma profunda reserva de conhecimento esotérico (na maior parte confiável), assim como um profundo ressentimento surgido após horas e mais horas gastas limpando currais de limos e alimentando criaturas indefesas aos vorazes e asquerosos pudins gelatinosos e geleias.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber de Limos. Você recebe o talento de perícia Conhecimento Duvidoso.

FUNILEIRO DE ALKENSTRELA — BIOGRAFIA

Sua dedicação à investigação científica de sua nativa Alkenstrela lhe fornece grande intuição para inovações mecânicas e químicas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber de Engenharia. Você recebe o talento de perícia Manufatura Alquímica.

MÍSTICO NEXIANO — BIOGRAFIA

Suas iniciações nos mistérios nexianos e nas filosofias dos Arquelordes de Nex lhe concedem uma compreensão sobrenatural das fundações arcanas da existência.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Arcanismo e no Saber relacionado a um plano de existência (que não seja o Plano Material) à sua escolha. Você recebe o talento de perícia Sentido Arcano.

REFUGIADO DAS DESOLAÇÕES DE MANA — BIOGRAFIA

A exposição à influência da corrupção das energias estranhas das Desolações de Mana distorceu sua essência interior, resultando em interações imprevisíveis com itens mágicos e mais do que um pouco de conhecimento sobre sobreviver sob condições naturais bizarras e adversas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Arcanismo e Saber de Ermos. Você recebe o talento de perícia Enganar Item Mágico.

Estudante da Perfeição

Você estudou artes marciais nas Casas da Perfeição de Jalmeray.

DEDICAÇÃO DE ESTUDANTE DA PERFEIÇÃO — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos punho poderoso ou especialista em ataques desarmados; membro de uma Casa da Perfeição; **Acesso** Você é de Jalmeray.

Você aprendeu as técnicas de artes marciais da sua Casa da Perfeição. Você se torna treinado em Acrobatismo ou Atletismo (à sua escolha) e em Saber de Guerra; se já for treinado em alguma dessas perícias, você se torna especialista nela. Você recebe o talento de classe de monge Golpe de Ki, que lhe concede a magia de ki *golpe de ki* e uma reserva de foco de 1 Ponto de Foco que você pode recuperar usando a atividade Refocar da mesma forma que um monge. Suas magias de ki de Estudante da Perfeição são magias ocultistas.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de estudante da perfeição.

GOLPE PERFEITO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Estudante da Perfeição

Você ganha a magia de ki *golpe perfeito*. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

ADEPTO DO KI PERFEITO — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Estudante da Perfeição

Você adquire a magia de ki apropriada para sua Escola da Perfeição: *blindagem do ferro que não retorce* para Ferro Que Não Retorce, *disparada do vento que não se curva* para Vento Que Não Se Curva, *impulso da onda que não quebra* para Ondas Que Não Quebram ou *revelação da chama que não cintila* para Chama Que Não Cintila. Aumente em 1 a quantidade de Pontos de Foco em sua reserva de foco.

MAGIAS DE FOCO DE ESTUDANTE DA PERFEIÇÃO

GOLPE PERFEITO — FOCO 2

INCOMUM | ADIVINHAÇÃO | FORTUNA

Conjuração ⤾ verbal; **Acionamento** Você erra um Golpe com um ataque desarmado.

Você invoca a intuição de seu treinamento para recuperar a precisão. Rerrole a rolagem de ataque errada e use o novo resultado.

BLINDAGEM DO FERRO QUE NÃO RETORCE — FOCO 3

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Conjuração ◆◆ verbal

Você envia correntes de ki protetor à superfície de seu corpo que lhe resguarda de ferimentos, pelo menos até seus inimigos as dissiparem. Você recebe 15 Pontos de Vida temporários, que duram por até 3 rodadas.

Elevada (+1) Os Pontos de Vida temporários aumentam em 5.

DISPARADA DO VENTO QUE NÃO SE CURVA — FOCO 3

INCOMUM | EVOCAÇÃO

Conjuração ◆◆ verbal

Você se desloca como um vento impetuoso. Movimente-se duas vezes: Ande duas vezes, Dê um Passo duas vezes ou Ande e Dê um Passo (em qualquer ordem). Você pode Andar ou Dar um Passo no ar durante este movimento, movendo-se para cima em um ângulo de no máximo 45º graus; se encerrar seu movimento no ar, você cai após realizar uma ação ou quando seu turno acabar, o que ocorrer primeiro. Uma *muralha de vento* aparece em todos os espaços que você sair durante este movimento, durando por 1 rodada.

Elevada (5º) A *muralha de vento* dura 3 rodadas.

IMPULSO DA ONDA QUE NÃO QUEBRA — FOCO 3

INCOMUM | ÁGUA | EVOCAÇÃO

Conjuração ◆◆ verbal

Área cone de 4,5 metros

Salvamento Fortitude

Você libera uma onde poderosa de sua mão que empurra seus adversários para trás. Cada criatura na área deve tentar uma jogada de salvamento de Fortitude. Se uma criatura empurrada por *impulso da onda que não quebra* for empurrada contra uma barreira sólida ou contra outra criatura, ela para nesse ponto e sofre 3d6 de dano.

Sucesso A criatura não é afetada.

Falha A criatura é empurrada 3 metros.

Falha Crítica A criatura é empurrada 6 metros.

Elevada (+1) O dano por empurrar uma criatura contra uma barreira sólida ou contra outra criatura aumenta em 1d6.

REVELAÇÃO DA CHAMA QUE NÃO CINTILA — FOCO 3

INCOMUM | ABJURAÇÃO

Conjuração ◆◆ verbal; **Requerimentos** Sua ação anterior foi um Golpe desarmado bem-sucedido.

Alvos a criatura que você acertou

Duração 2 rodadas

Você ilumina seu adversário com uma chama reveladora. O MJ realiza um teste secreto de neutralização contra cada ilusão afetando a criatura. Em um sucesso, você suprimi a ilusão pela duração desta magia (em vez de encerrar o efeito).

Terras Partidas

Nações

BREVOY [CN]
Monarquia Hereditária
Capital: Nova Stetven (32.850)

MENDEV [OB]
Monarquia
Capital: Nerosyan (64.700)

NUMERIA [CN]
Monarquia Barbárica
Capital: Estrela Cadente (32.400)

RAZMIRAN [LM]
Ditadura Teocrática
Capital: Degrau do Trono (17.340)

REINOS FLUVIAIS [CN]
Monarquias Múltiplas
Capital: None

CICATRIZ DE SARKORIS [CM]
Anarquia
Capital: None

Povos

Enânico
Kellide
Taldano

Idiomas

Abissal
Comum
Dracônico
Escaldo
Hallita
Varisiano

Facções

Atiçadores

Razmir

Sociedade Pathfinder

Religiões

Abadar

Gorum

Cayden Cailean

Iomedae

Desna

Lamashtu

Recursos

Álcool/Drogas

Armas/Armaduras

Gado/Couros

Grãos/Frutas/Vegetais

Joias/Gemas

Mercenários

Metal Celeste

Queijos

Tecidos

Tecnologia

LINHA DO TEMPO

–4363 CA Antes da Era da Angústia, o povo kellide de Numéria testemunha a Chuva de Estrelas.

4499 CA Coral, o Conquistador, une Issia e Correnterra como o recém-fundado reino de Brevoy.

4606 CA A Ferida do Mundo se abre em Sarkoris. Demônios saem da fenda na realidade e rapidamente consomem a nação inteira, deixando somente ruínas.

4622 CA Começa a Primeira Cruzada Mendeviana.

4638 CA A cidade de Drezen cai para a horda de demônios, sinalizando a derrota da primeira cruzada. Em resposta, a Segunda Cruzada Mendeviana é convocada e estabelece as *pedraguardas* como uma defesa mística que tenazmente contêm a mácula da Ferida do Mundo.

4661 CA Razmir, o Deus Vivo, se declara nos Reinos Fluviais e rapidamente conquista alguns domínios menores, unificando-os como o novo reino de Razmiran.

4665 CA A Terceira Cruzada Mendeviana é convocada, mas rapidamente afunda em uma luta interna e perseguição de kellides indígenas e fés animistas sarkorianas.

4692 CA A Quarta Cruzada Mendeviana é convocada em resposta à ascensão do balor Khorramzadeh. A Ordem dos Arautos segura as rédeas nos expurgos da Terceira Cruzada.

4699 CA A Casa Rogarvia real desaparece de Brevoy, e a cidade de Guardacéu é misteriosamente selada. Posteriormente nesse ano, a Casa Surtova reivindica a coroa de Brevoy.

4707 CA A Quarta Cruzada se encerra em um impasse entre demônios e cruzados, com os demônios forçados a recuar, mas as forças de Mendev exaustas demais para continuar lutando.

4716 CA A Liga Técnica de Numéria se desfaz seguindo a morte inexplicada de seu líder. Começam a circular reumores de uma nova deusa ascendendo no Monte Prateado.

A escassez define as Terras Partidas. O terreno é em sua maioria não arável, as cidades pequenas e esparsas, o povo endurecido e ferozmente autossuficiente. A sobrevivência é uma batalha constante que deixa pouco tempo para assuntos menos preocupantes. Países nesta região não possuem prestígio arstístico, acadêmico e instuitições culturais que os impérios do sul ostentam, mas também não apresentam a desigualdade e rigidez social que pode dificultar o avanço. Aqui, a sorte de uma pessoa está em suas próprias mãos, e o destino é para os ousados forjarem.

Desastres históricos e naturais têm moldado estas nações. É impossível se cultivar algo nas colinas rochosas erodidas pelo vento no norte de Brevoy e nos pântanos infestados de mosquistos dos Reinos Fluviais, enquanto as terras desoladas irradiadas de Numéria e a Cicatriz de Sarkoris assolada por demônios são ainda menos acolhedoras. As terras aráveis na região são limitadas ao sul de Brevoy, partes da bacia do Rio Sellen espalhadas por Razmiran e nos Reinos Fluviais e a áreas minúsculas em Mendev e Numéria. Como a estabilidade de um reino depende em manter seu povo alimentado, os celeiros de Correnterra possuem grande importância em Brevoy, e as terras férteis de Razmiran são uma razão maior para o deus mascarado seguir sem ser desafiado.

A história da região tem se desenrolado e continua a ser guiada por este cenário de escassez. Séculos atrás, uma espaçonave imensa caiu do céu à noite e se estilhaçou por Numéria na Chuva de Estrelas, semeando estas terras com maravilhas e perigos incalculáveis. Em um reino mais desenvolvido, esses mistérios poderiam ter sido dissecados e catalogados tempos atrás, mas como Numéria foi e é uma terra esparsamente povoada e abrigando povos supersticiosos, essas relíquias caídas das estrelas permanecem amplamente inexploradas até hoje.

Quando a Ferida do Mundo surgiu no norte e cuspiu demônios sobre Golarion, os exércitos do Abismo ceifaram a pouco assentada Sarkoris sem resistência significativa. Ínferos consumiram o reino inteiro antes de cruzados da vizinha Mendev, auxiliados por soldados de todo o Mar Interior, serem capazes de conter a maré. Por décadas, nações ao sul enviaram soldados e suprimentos ao norte para reforçar as defesas da cruzada, mas quando a Ferida do Mundo fechou e novas ameaças surgiram próximo de casa, essas nações retiraram seu apoio. Agora, embora o maior perigo tenha sido selado, incontáveis demônios e suas corrupções permanecem espalhados pela Cicatriz de Sarkoris e pelos campos de batalha de Mendev, e poucos permanecram aptos a enfrentá-los.

Ermas, perigosas e bastante inexploradas, as Terras Partidas estão cheias de ameaças e mistérios antigos e modernos. A civilização é algo frágil aqui, e na vastidão das florestas, lagos e tundra exposta ao vento, espíritos e coisas estranhas as dominam.

Brevoy

Duzentos e vinte anos atrás, Coral, o Conquistador, varreu os reinos rivais de Issia e Correnterra, fundindo com espada e fogo de dragão os antigos adversários na nação una de Brevoy. Coral fundou a real Casa Rogarvia, e seus descendentes governaram a nova nação por 200 anos. Contudo, as antigas inimizades entre Issia e Correnterra, que foram contidas somente pela força, nunca foram sanadas. Quando Coral repartiu seu novo reino entre as sete grandes famílias de Brevoy, ele mudou seus títulos e liderança, mas em geral manteve os limites de seus domínios intactos. Portanto, as fronteiras legais e culturais entre Issia e Correnterra sobreviveram, e quando todos os membros da Casa Rogarvia desapareceram sem deixar rastros em uma única noite, as famílias nobres de Brevoy rapidamente retomaram seus feudos. Hoje, 20 anos após o Desaparecimento, Brevoy permanece à beira de uma guerra civil apesar dos esforços heroicos de diplomatas para reparar as fraturas do país.

O cerrar da Ferida do Mundo aumentou o comércio ao longo do Lago das Brumas e Véus, e o reassentamento das terras que eram infestadas por demônios levaram Mendev a demandar muito pelo gado e grãos de Brevoy. Por outro lado, a ascensão de Tar-Baphon no Lago Encarthan alterou bastante do comércio ao sul do Rio Sellen, que tem sua nascente em Brevoy. Embora as fazendas ricas de Correnterra produzam a maioria das mercadorias da nação, os marinheiros de Issia controlam a navegação e embolsam a maior parte dos lucros. Correntenses, que há muito acreditavam que seu trabalho era explorado pelos sagazes e espertos issianos — que são, afinal de contas, verdadeiros piratas mesmo antes de serem conquistados por Coral — ficaram

ainda mais frustrados por esta considerada injustiça. Os príncipes mercantes de Issia argumentam que eles abastecem os navios e negociam os acordos comerciais que trazem riqueza para todos e, se não puderem investir adequadamente em suas frotas navais, arriscam perder mercado para rivais estrangeiros. Enquanto isso, reclamações e o descontento de plebeus sobre seus impostos estarem sendo "roubados" por Issia ecoam ainda mais alto nos salões de seus senhores.

Uma potencial aliança por casamento entre a reinante Casa Surtova e a rica Casa Lebeda, que poderia ter encerrado o racha entre Correnterra e Issia, chegou a um impasse abrupto quando Natala Surtova, irmã do rei, acusou o Lorde Lander Lebeda de traição. Em resposta, o jovem lorde desapareceu, deixando a pretensa noiva Elanna Lebeda a fim de retornar para casa em solidariedade contra a inevitável agressão da casa reinante de Brevoy. Como sempre houveram rumores de que Lander nutria sentimentos revolucionários desde sua juventude, muitos nobres em Brevoy consideram isto somente mais uma forma do lorde ter envergonhado a casa dele, mas os detalhes desta suposta traição são confusos e contraditórios. A Casa Orlovsky em particular é inflexível ao dizer que as acusações são uma jogada suja por parte dos Surtovas; e a tensão entre as duas casas, que já estava no limite, extrapolou o ponto da razão.

Além destas tensões, o fim da Cruzada Mendeviana deixou muitos soldados ociosos. Alguns dos soldados com menor reputação vieram a Brevoy, unindo-se às grandes casas como mercenários ou estudando entre os lordes espadachins aldori. Estes ex-cruzados tendem a ser bastante voláteis — marcados pelos passados assombrados por demônios e imperturbáveis pela violência casual — e contribuem para o humor nacional cada vez mais sombrio.

Finalmente, o recente descerramento da cidade murada de Guardacéu deixou a muitos tensos. Construída ao redor de um antigo e misterioso observatório, a cidade cessou todas as comunicações com o mundo exterior no mesmo dia em que os Rogarvias desapareceram. Meses atrás, sem alarde, os portões da cidade se abriram e a estranha magia que havia protegido Guardacéu contra adivinhações desapareceu, embora ninguém saiba como ou por quê. Ainda mais estranho, apesar de suas casas bem conservadas e as ruas mantidas limpas indicarem que os habitantes de Guardacéu

4718 CA	Um pequeno bando de heróis mata o lorde demônio Deskari e sela a Ferida do Mundo, levando a Quinta Cruzada Mendeviana a uma vitória gloriosa. Muitos veteranos exaustos e traumatizados partem logo após.
4718 CA	Esforços para reivindicar a Cicatriz de Sarkoris começam logo, mas rapidamente se torna aparente que as cidades perdidas para a Ferida do Mundo estão corrompidas demais para serem salvas. Storasta, Undarin e Iz ficam arrasadas após lutas pesadas.
4718 CA	Esperanças de paz duradoura em Brevoy são frustradas quando o chefe da Casa Lebeda é acusado de traição, interrompendo uma potencial aliança por casamento entre a Casa Lebeda e a reinante Casa Surtova.
4719 CA	O Tirano Sussurrante se liberta. A maioria dos campeões sagrados remanescentes em Mendev marcham ao sul para confrontar o lich, deixando Nerosyan sob o governo da Chanceler Irahai.

FIGURAS NOTÁVEIS

As figuras a seguir são importantes para as Terras Partidas.

KHISMAR QUEIMATORTO

Khismar permaneceu em Estrela Cadente após a maioria de seus colegas na Liga Técnica fugirem, prentendendo acabar com seus rivais na Liga e garantir o controle sobre Numéria.

CHANCELER IRAHAI

Nomeada pela Rainha Galfrey para supervisionar Mendev, a Chanceler Irahai é uma mulher alta e de voz calma, de ascendência thuviana, cujos pais eram cruzados.

KEVOTH-KUL

No passado um senhor da guerra movido pela ambição que depois passou a ser um viciado movido pelos seus apetites, o Soberano Negro de Numéria está lentamente se libertando de seus conselheiros e vícios.

NATALA SURTOVA

Irmã do Rei Noleski de Brevoy e rainha de fato da nação, Natala Surtova exerce indiscutivelmente mais influência sobre a política local do que o verdadeiro governante.

tenham continuado suas vidas cotidianas até recentemente, nenhuma pessoa viva permanece dentro das muralhas. Contudo, eles não estavam sozinhos por lá — pegadas curiosas no chão sugerem que algo deixou a cidade quando seus portões foram abertos.

ESPADA DE DUELO ALDORI

O lendário espadachim brevico Sirian Aldori alcançou grande renome por sua habilidade inigualável com a espada. Os estudantes que ele aceitou — de quem ele requeria jurar dedicarem suas vidas às suas técnicas secretas — se tornaram os lordes espadachins aldori. A especializada espada de duelo aldori está sempre acima de todas as outras armas aos olhos dos lordes espadachins aldori, e somente aqueles que possuem o treinamento de elite de um lorde espadachim é capaz de empunhar uma delas efetivamente.

ESPADA DE DUELO ALDORI — ITEM 1

INCOMUM | ACUIDADE | VERSÁTIL(PF)

Preço 20 po

Uso segurado em 1 mão; **Volume** 1

Uma espada de duelo aldori é uma espada esguia de um gume com uma leve curvatura e uma ponta afiada e reforçada. Ela causa 1d8 de dano cortante. Uma espada de duelo aldori é uma arma corpo a corpo avançada de uma mão que pertence ao grupo de armas das espadas.

Cicatriz de Sarkoris

A região antigamente chamada de Ferida do Mundo agora é conhecida como a Cicatriz de Sarkoris, devido ao corte irregular e repulsivamente talhado de rocha enegrecida e aquebrantada que atravessa a terra onde a fenda abissal se abriu. Agora que a fenda entre mundos foi selada e o lorde demônio Deskari morto, os dispersos descendentes de Sarkoris ousam sonhar em reivindicar sua terra ancestral, embora a tarefa que se põe à frente seja sinistra.

Apesar da morte de Deskari e a dispersão de sua horda, as terras ao norte continuam cheias de ameaças. Embora selar a Ferida do Mundo tenha cessado a chegada dos reforços infinitos dos demônios, isso não matou os ínferos que já estavam presentes nem purificou a mácula impregnando as terras. A maior parte do poderio da Cruzada Mendeviana foi redirecionada para enfrentar Tar-Baphon no sul, e os cruzados sagrados que permanecem no local não são mais tão numerosos ou vigilantes como já foram. As ruínas assombradas por demônios de Storasta, Undarin e Iz três cidades Sarkorianas que foram devastadas logo após a Ferida do Mundo se abrir — foram reivindicadas, mas a perspectiva de reconstrução desses locais corrompidos era tão desafiadora que os vitoriosos as arrasaram e abandonaram. Por agora, as minas cobertas por fuligem fora de Iz e o escuro Rio Sarkora, fluindo sobre os destroços de Undarin, estão à mercê dos demônios e dos mortos.

Apesar disso, uma pequena, mas corajosa, coalisão de cruzados adeptos da Fé Verde, filhos da Sarkoris perdida e dos velhos deuses sarkorianos, está determinada a restaurar o que puder. O único posto avançado permanente deles é o pequeno burgo de Gundrun, que eles construíram em um forte murado e protegido, estocado com suprimentos. Fora isso, estes Recuperadores preferem um estilo de vida nômade. Em parte isto ocorre porque os guardiões-bruxos e guerreiros da Sarkoris antiga viam o modo de vida nômade como mais puro e nobre do que a vida hierárquica das cidades, mas os Recuperadores também favorecem o nomadismo porque a Cicatriz de Sarkoris permanece perigosa demais para se assentar por lá. Até mais da região ter sido purificada, qualquer tentativa de formar um acampamento em grande escala fora de Gundrun parece profundamente insensata.

Em vez de reconstruir cidades, os Recuperadores focam em restaurar terras ermas. A cidade mística de Luz Moribunda e seu anel de ídolos aurora e os repositórios de tradições druídicas antigas escondidos nas profundezas de Mata do Tremor são dois de seus alvos primários. Entretanto, ambos os lugares permanecem em mãos corrompidas: Luz Moribunda está cercada por clãs de gigantes inferais canibalescos, enquanto as fadas nativas da Mata do Tremor foram corrompidas em formas atormentadas e pervertidas. Mesmo os animais selvagens que perambulam por essas terras mostram o toque duradouro do Abismo em seus olhos brilhantes, fedor sobrenatural e sede de sangue desenfreada. Mesmo assim, os Recuperadores estão fazendo um progresso lento e doloroso. Não há segurança na Cicatriz de Sarkoris — não ainda. Mas, pela primeira vez em muito tempo, há esperança.

O Lago das Brumas e Véus

O enorme lago de água doce que banha Brevoy, Numéria, Mendev e Iobaria recebe seu nome da densa névoa que fumega de sua superfície a cada manhã de inverno, se desfazendo lentamente ao longo do dia. Nuvens menores flutuam por suas ondas ao longo do ano, e alguns dizem que esses véus de névoa às vezes se movimentam até mesmo sob a água. No inverno, o lago origina tempestades que atingem o norte de Brevoy com granizo e neve.

Piratas, pescadores e comerciantes trabalham nas águas do lago, e adivinhos dizem ler presságios em suas brumas. Mesmo aqueles que passam a maior parte do tempo no Lago das Brumas e Véus afirmam conhecer pouco de suas águas, pois somente eles vislumbraram os mistérios em suas ondas.

Uma dessas maravilhas são os Destroços Jundlan, um emaranhado coberto de gelo de navios quebrados e corpos antigos meio congelados na Baía Jellicoe — o legado flutuande de uma batalha naval massiva entre os antigos lordes piratas de Issia. Dizem que fadas malévolas assombram os destroços causados por tempestades, criando altares e locais sinistros a partir dos tesouros dos piratas mortos. Em noites sem lua, sinos fantasmagóricos soam à meia-noite e pranchas de embarque feitas de ossos congelados de humanos apontam dos navios desolados, convidando qualquer um e ninguém a um destino desconhecido.

Outro mistério fica no norte de Chesed, além das vistas das margens, onde um trecho de águas calmas permanece imperturbável pelo vento ou pelas ondas. Muito abaixo da superfície, o contorno escuro de um casco enorme mal pode ser visto, com sua superfície negra opaca intocada por lodo ou algas marinhas. Duas vezes desde que há memória, a misteriosa estrutura arrotou duas grandes bolhas de gás de aroma adocicado. Ambos os incidentes resultaram na morte massiva de peixes e causou alucinações violentas entre as tripulações de navios expostas ao gás. Algumas vítimas morreram, outras desenvolveram novas habilidades estranhas, e alguns simplesmente tiveram suas consciências destruídas, se tornando cascas sem sentidos.

Mendev

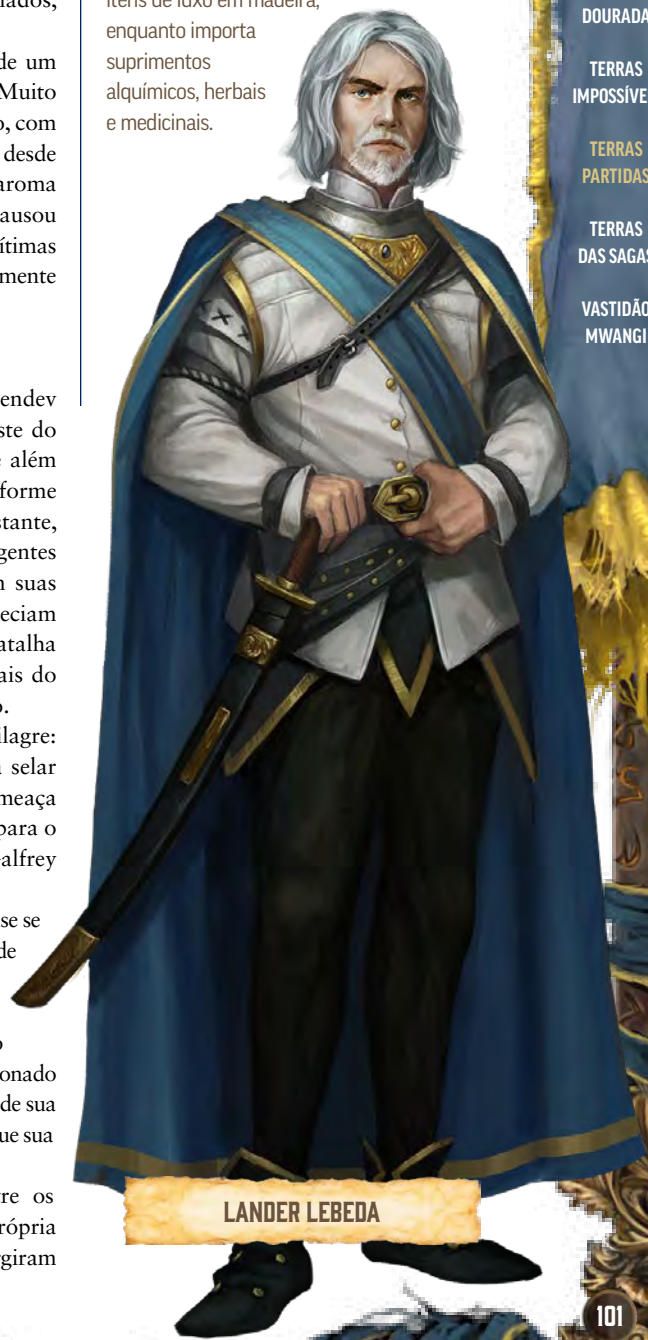
Por mais de um século, o fato determinante de vida no reino cruzado de Mendev foi a Ferida do Mundo: uma fenda abissal que distorcia a realidade no oeste do reino e que ameaçava consumir todo Golarion. Heróis de toda Avistânia e além responderam ao chamado para enfrentar a horda demoníaca. Entretanto, conforme os anos se tornaram décadas e a esperança de vitória ficava ainda mais distante, a cruzada outrora resplandecente começou a perder brio. Infiltrados por agentes inferais semeando traição e paranoia, os inquisidores da cruzada voltaram suas ferramentas contra os mendevianos indígenas, cujas religiões animistas pareciam suspeitas para os cruzados. Nas linhas de frente, o desgaste constante da batalha forçou comandantes a aceitarem recrutas que frequentemente não eram mais do que criminosos e exilados movidos mais por desespero do que por convicção.

Portanto, logo quando parecia que tudo estava perdido, ocorreu um milagre: um pequeno bando de almas corajosas descobriu e realizou um ritual para selar a Ferida do Mundo, matando o lorde demônio Deskari e findando a ameaça existencial que havia definido Mendev por décadas. Aparentemente da noite para o dia, as tropas demoníacas se desfizeram em desordem, o exército da Rainha Galfrey avançou e a Quinta Cruzada Mendeviana declarou vitória.

Agora Mendev enfrenta a longa e árdua tarefa de reconstruir uma nação que quase se esqueceu de como era antes da guerra. A Rainha Galfrey se tornou a nova arauta de Iomedae e a maioria de seus cavaleiros sagrados partiu, com muitos deles marchando ao sul para enfrentar a ameaça ressurgente de Tar-Baphon — embora alguns tenham escolhido se pôr contra males tais como o lorde demônio nascente Arrazárvore no Espinheiro de Kyonin. Em sua ausência, o incipiente governo civil é fortemente pressionado para atender às necessidades da nação. Chanceler Irahai, indicada pela rainha antes de sua abdicação, é uma governante sábia e astuta, mas obstaculizada pela forte crença de que sua autoridade tem menos peso em comparação à sua predecessora.

Divisões políticas que foram suprimidas sob lei marcial — como entre os mendevianos nativos, que há tempos foram empurrados às fronteiras de sua própria terra, e os estrangeiros que detinham autoridade durante a cruzada — ressurgiram

Economia

Brevoy é um dos maiores exportadores de alimentos na região. Correnterra produz lenha, grãos, frutas, vegetais e gado, enquanto Issia produz peixe seco e salgado, pepino em conserva e pérolas de água doce. Importações incluem especiarias, livros, tecidos e mercadorias manufaturadas. Mendev deve impotar quase tudo o que é necessário para sobreviver. Numéria exporta metal celeste, fragmentos de tecnologia contrabandeados, couros e presas de animais estranhos que perambulam pelos locais desolados, assim como espécimes capturados vivos. Suas principais importações são álcool, alimentos e joias. Razmiran é outro grande exportador de alimentos, assim como madeira, tecidos e itens de luxo em madeira, enquanto importa suprimentos alquímicos, herbais e medicinais.

LANDER LEBEDA

CASANDALEE

A Deusa de Ferro começou sua existência como uma androide, caindo em Golarion durante a Chuva de Estrelas. Após viver entre formas de vida orgânicas deste mundo por milênios, ela se tornou uma inteligência digital e então ascendeu à divindade no coração do Monte Prateado. Como deusa, Casandalee busca avançar o desenvolvimento de inteligências artificiais e estabelecer harmonia entre formas de vida orgânicas e artificiais. A fé dela é recém-fundada e pouco conhecida fora de Numéria.

nos tempos de paz. O final da cruzada também significou o fim do dinheiro e trabalho que fés e nações estrangeiras enviavam ao norte para impedir a ameaça demoníaca, deixando Mendev à própria sorte com seus recursos exauridos pela guerra.

Além destas dificuldades, Mendev ainda lida com ameaças sobrenaturais. Selar a Ferida do Mundo não eliminou os demônios que já estavam em Golarion, e Mendev continua sendo crucial como base para campeões sagrados que juraram lutar até o último ínfero ser eliminado. As sombras congeladas da Floresta Estroviana e as ruínas amaldiçoadas do Castelo Racha-de-Gelo, ignorados durante a guerra, também permanecem como ameaças.

Mas estas terras frias e perigosas também abrigam maravilhas. As florestas imensas, as montanhas coroadas de branco e as colinas varridas por neves de Mendev são belíssimas. Espalhadas entre elas estão os ossos e sonhos de gerações mortas, algumas que tentaram domar uma terra indomável e outras que buscaram escapar dos horrores de uma guerra aparentemente interminável. Todas elas, e todos seus tesouros, desapareceram sob a neve e as árvores — mas nem todas foram esquecidas. Atualmente, kellides das tribos da Sarkoris perdida estão retornando para reivindicar suas terras natais devastadas. Alguns cruzados, na esperança de expiar as crueldades infligidas por fanáticos superzelosos no passado, juraram ajudá-los. Sabendo disso, os demônios sobreviventes começaram a esconder suas mágicas que envenenam a alma como relíquias da fé sarkoriana indígena, já que a maioria dos estrangeiros é incapaz de distinguir relíquias falsas das verdadeiras.

Numéria

Próximo do final da Era da Escuridão, uma grande bola de fogo com um centro fumegante de aço rasgou o céu noturno sobre Numéria, estilhaçando-se em fragmentos — alguns tão pequenos quanto punhos, outros tão grandes quanto cidades — que se enterraram ao longo das planícies rochosas. Desde então, estas relíquias estranhas de outro mundo além das estrelas moldaram a vida das austeras tribos sobrevivencialistas de Numéria. Emanações invisíveis mutaram os animal nativos e plantas vivas em formas distorcidas; às vezes, horrores adormecidos em câmaras frias feitas para viagem estelar despertam e escapam. Vários trechos de Numéria são terras devastadas e irradiadas formadas por crateras e povoadas por monstros de garras metálicas e olhos de luz abrasadora. Mas o metal celetes e fragmentos de tecnologia são recursos poderosos, e a tentação dessas riquezas atraem igualmente os bravos e os tolos.

O povo nativo de Numéria são os rijos kellides, em sua maioria caçados e pastores com uma visão de mundo sombria e supersticiosa moldada por sua terra implacável e perigos vindos das estrelas. O senhor da guerra mais feroz em cada geração tradicionalmente assume o título de Soberano Negro e reivindica o governo de Numéria mas, na prática, a maioria das tribos possui seus próprios líderes e dão pouca ou nenhuma atenção a um soberano muito distante, acreditando que somente camponeses e o povo compassivo da cidade se curva a essas alegações.

E isto é particularmente verdade para o Soberano Negro atual, um outrora poderoso guerreiro chamado Kevoth-Kul, que conquistou a cidade de Estrela Cadente em sua juventude. Alguns acreditavam que Kevoth-Kul lideraria Numéria à glória em uma maré vermelha de conquistas. Em vez disso, ele sucumbiu à influência da Liga Técnica, uma cabala de arcanistas e pesquisadores dissimulados obcecados em descobrir os segredos da tecnologia numeriana. A Liga Técnica convenceu Kevoth-Kul com os fluidos que afetam a mente escoados das paredes do Monte Prateado, o vasto

e inimaginável complexo de edifícios de tecnologia alienígena meio soterrado na terra fora de Estrela Cadente. Rapidamente o Soberano Negro ficou irremediavelmente viciado nestes fluidos e caiu em um humor errático e indolente.

Entretanto, recentemente o Capitão da Liga Técnica morreu sob circunstâncias bem ocultadas. Almas corajosas sussurram contos de uma nova deusa estranha ascendendo no núcleo do Monte Prateado logo após o falecimento do capitão, mas não se sabe sobre a veracidade destes rumores. O que é certo é que por semanas a Liga Técnica caiu em uma desordem marcada por intensas disputas e assassinatos. Os sobreviventes em sua maioria fugiram de Estrela Cadente, e o Soberano Negro, liberto de seu controle, começou a intermitentemente se livrar de seu vício. Muitos temem que, se recobrar os sentidos, Kevoth-Kul retomará sua campanha de conquista por Numéria. Como a maioria dos numerianos cresceu acostumada com uma semi-independência e não confiam mais em seu governante tirânico e instável, este não é um prospecto bem-vindo.

Contudo, a alternativa pode ser pior. Enquanto o Soberano Negro permaneceu por décadas perdido em um nevoeiro de intoxicação, outros senhores da guerra começaram a reivindicar seus próprios territórios em Numéria. O colapso da Liga Técnica aumentou bastante o poder destes senhores da guerra, já que muitos antigos membros da Liga ocupavam posições como conselheiros, e esses novos aliados traziam consigo seus arsenais de tecnologia roubada. Agora, os senhores da guerra e seus conselheiros da Liga Técnica estão travando uma corrida armamentista, cada um disputando ter a mais poderosa reserva de tecnologia. Embora isto tenha garantido que a tecnologia numeriana permaneça zelosamente guardada dentro da nação e não chegue a terras vizinhas, ela também aumenta o risco de uma guerra civil em Numéria — guerra essa que, se houver, certamente será devastadora.

Razmiran

A teocracia opressora de Razmiran, governada pelos sacerdotes mascarados de um deus mascarado, há muito tem sido vista com desconfiança por seus vizinhos. Como uma nação jovem, Razmiram surgiu a partir dos vizinhos Reinos Fluviais há pouco mais de 50 anos atrás. E ao contrário da maioria dos países de vida curta que se erguem e caem nessa região tumultuada, Razmiran parece ameaçadoramente estável — porque, ao contrário dos reinos reivindicados por meros senhores mortais, ele é governado por um deus vivo.

Poucos viram o deus vivo, mas a presença de Razmir em seu reino é inescapável. Os sacerdotes mascarados dele mantêm alto controle sobre a sociedade, agindo como agentes da lei mais do que como guias espirituais. Seus templos distintos, que são sempre centrados ao redor de massivas escadarias de pedra levando a uma máscara de ouro ou prata, se erguem em todas as aldeiras e praças de mercado. Estes degraus representam os 31 passos que Razmir disse ter cumprido para passar no Teste da *Pedra Estelar* e alcançar a divindade, e são um tema recorrente na retórica teocrática e no espaço físico dos espaços públicos de Razmiran.

Atualmente, o povo de Razmir tira algum consolo dos constantes avisos de que são pessoalmente protegidos por uma divindade. Logo após o ressurgimento de Tar-Baphon e a destruição de Ultimuro, Razmiran sinalizou que não se iria se opor ao Tirano Sussurrante desde que o lich não incomodasse o deus vivo ou seu domínio. Esta barganha parece ter sido satisfatória para ambas as partes e, portanto, Razmiran foi a única das nações ao redor do Lago Encarthan que parece permanecer neutra no conflito entre Tar-Baphon e as outras potências regionais.

Contudo, há indícios de que esta paz foi comprada por um preço mais sinistro do que os sacerdotes têm ciência. Rumores persistem de que Razmiran está "doando" seus mortos aos exércitos do Tirano Sussurrante em troca de segurança perante a horda morta-viva. Estas alegações permanecem sem confirmação, em parte devido a

Razmir

Nascido mortal, o mago mascarado Razmir afirma ter ascendido à divindade ao passar no Teste da *Pedra Estelar* na distante Absalom. Ele fundou sua fé nos Reinos Fluviais, rapidamente conquistando o Arquiducado de Melcat e reinos menores através da intimidação e destruição em massa. Agora seu domínio em Razmiran está completo, e seus agentes buscam continuamente expandir sua teocracia ao minar terras vizinhas.

O clero sustenta todo o poder em Razmiran. A promoção é ganha menos por atos de fé do que pela tomada de territórios. Com maior frequência, isto é alcançado ao estabelecer um templo em uma comunidade pobre e desesperada fora da nação e induzindo os gratos recém-convertidos a clamarpela anexação.

Sacerdote Razmiran

HUZURIS

As tribos da Sarkoris antiga eram famosas por seus místicos guardiões-bruxos, seus guerreiros pintados e os ídolos que eles chamavam de huzuris. Cada huzuri era criado a partir do crânio limpo de um animal significante para a tribo, seja porque ele representava seu totem espiritual ou porque essa besta individiual moldou a história da tribo. Um urso gordo que apareceu perante caçadores à beira da fome ou um cão de guerra leal que salvou um chefe do clã em batalha podem igualmente se tornar huzuris honrados após sua morte. Uma vez consagrado pelo bruxo mais velho da tribo, o huzuri se integrava à magia baseada nos antepassados da tribo, e frequentemente acreditava-se ser o repositório no qual vivia o espírito da tribo em si. Cada bruxo e chefe sucessivo, ao receber esse título, pressionava a ponta do dedo banhada em seu próprio sangue até o crânio. Assim, essa impressão digital carmesim armazenava as memórias de seu criador, de forma que a história coletiva da tribo era registrada em magia espiritual, sangue e osso. Se o huzuri de uma tribo fosse perdido ou destruído, os sarkorianos antigos acreditavam que a alma da tribo também era perdida.

tabus a respeito da impureza dos mortos ser tão forte em Razmiran que os corpos raramente são vistos pela família antes de serem consignados a mausoléus comunais e em parte porque diz-se que muitos dos mortos vêm de massivas minas-prisão da Trilha Esquecida, onde os condenados desapareceram silenciosamente por anos. Entretanto, aqueles que repetem esses rumores frequentemente se perguntam o que pode acontecer quando Razmiran — que nunca foi um país muito populoso — ficar sem cadáveres para oferecer.

Talvez ainda mais preocupante sejam os sussurros cautelosos daqueles próximos do clérigo de que o próprio Razmir começou a agir erraticamente, ficando estranhamente apartado de seus sacerdotes. Com o Tirano Sussurante impondo uma nova ameaça na região, este lapso nas atenções de Razmir — e talvez sua proteção — assusta seus fiéis. Entretanto, este medo permanece relativamente desconhecido fora dos círculos mais reservados na cidade capital de Degrau do Trono e na remota fortaleza sagrada do Primeiro Degrau.

Até então, a vida cotidiana em Razmiran não mudou drasticamente. Os pobres permanecem esmagadoramente oprimidos e taxados quase até a fome enquanto o clero de Razmir se regozija e se satisfaz em todos seus vícios. Na erma Mata Exaltada e na movimentada cidade de Peregrinação, foras da lei e apóstatas sonham em quebrar as regras do deus mascarado. E o fato de que realizar estes sonhos pode se provar mais perigoso graças ao surgimento de Tar-Baphon não os dissuade, pois aqueles que são esmagados pela tirania raramente são capazes de ver além da corda em seus pescoços.

Os Reinos Fluviais

Espalhados entre as florestas e pântanos da bacia do Rio Sellen estão os Reinos Fluviais: uma confederação dissoluta de minúsculos estados independentes, sendo que o maior deles contém somente alguns milhares de habitantes. Centenas desses reinos surgiram e desapareceram ao longo dos séculos devido à traição e caos recorrentes nesta região, e poucos Reinos Fluviais seguiram existindo após a morte de seus fundadores. Somente nos últimos anos, por exemplo, o reino de Pitax caiu após uma tentativa excessivamente ambiciosa de estender suas fronteiras, enquanto um novo reino surgiu a partir das antigas Terras Roubadas na divisa com Brevoy.

A reputação sem lei dos Reinos Fluviais atrai exilados, refugiados e qualquer um que esteja tão desesperado para escapar de seu passado que a ideia de começar uma nova vida em rústicas cidades fronteiriças pareça atrativa. Esses colonos raramente possuem muito dinheiro, e como as habilidades desenvolvidas em suas terras natais frequentemente são inadequadas para vidas árduas na bacia do rio, eles geralmente acham difícil reconstruir suas fortunas. A região é ainda mais degradada pela instabilidade dos Reinos Fluviais, que desencoraja comércio, investimento e até mesmo viagem. Portanto, a maioria dos Reinos Fluviais são pobres, isolados e atrasados — mas teimosa e orgulhosamente livres.

Alguns dos Reinos Fluviais atuais são apresentados abaixo.

RIO SELLEN

LEYDIS

A cidade caída de Leydis é uma ruína coberta por musgo de prédios de mármore se esfacelando e mosaicos manchados de água. Fundada por um garimpeiro taldano em uma região outrora conhecida como Charnecas de Loric, ela colapsou pouco após seus primeiros edifícios serem erguidos. Entretanto, o esplendor de seus restos e as ricas minas que a cercam têm se provado

irresistíveis, e Leydis está sempre sendo reivindicada por aventureiros ou monstros. Ninguém conseguiu manter a cidade por mais de um ano, e frequentemente a próxima criatura a se aventurar nessas ruínas não encontrará nada além de esqueletos despojados pendurados nas paredes. A medusa Chryphaena e seus zumbis cegos são os atuais habitantes de Leydis; mas resta saber se a medusa se sairá melhor que os reclamantes anteriores das ruínas.

MARCADAGA

Maior e mais estável dos Reinos Fluviais, Marcadaga é reconhecido por suas guildas irmãs de assassinos e veneficistas. Ele também hospeda o anual Conselho Criminoso, onde os líderes de vários reinos se reúnem para planejar os meios com que protegerão sua liberdade de forças maiores ordenadas contra eles. Isto é o mais próximo que os Reinos Fluviais virão a ter de um governo unificado, e essas sessões anuais são controversas.

SETEARCOS

Fundada entre os restos de ruínas élficas sagradas, Setearcos está atualmente nas mãos dos Servos do Carvalho, druidas isolados que têm governado a terra desde que os elfos de Kyonin partiram de Golarion para escapar da Queda de Terra. Embora os elfos tenham interesse de reivindicar este lugar sagrado, os Servos do Carvalho continuam a recusar a entrada deles devido à praga Obnubilar, uma doença contagiosa e letal que reclama qualquer elfo que se aproxima dos arcos arruinados.

TYMON

Famosa por seus prestigiados gladiadores e batalhas de arena sensacionais, a cidade-estado de Tymon ganha a vida vendendo espetáculo e orgulho. Cidadãos influentes de outros Reinos Fluviais frequentemente visitam Tymon para apoiar seus guerreiros favoritos. Estes gladiadores carismáticos podem inspirar tanta devoção que brigas políticas, assassinatos e até mesmo guerras mesquinhas ocorreram devido a divergências entre seus fãs.

O Rio Sellen

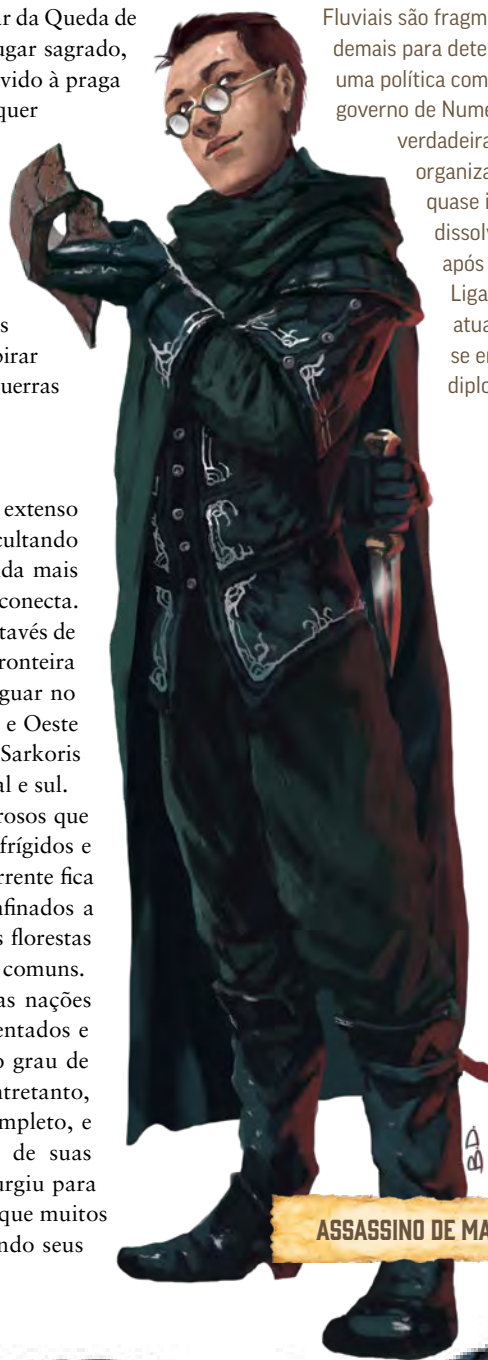
O Rio Sellen, que possui um tráfego intenso, é o mais longo e extenso dos rios de Avistânia. Com a ascensão de Tar-Baphon dificultando o comércio pelo Lago Encarthan, o Rio Sellen se tornou ainda mais crucial às vidas culturais e econômicas das nações que ele conecta. Originando-se no Lago das Brumas e Véus, o rio corre ao aul atavés de Numéria e no leste dos Reinos Fluviais antes de servir como fronteira natural para muitas das nações centrais de Avistância e desaguar no Mar Interior. Seus principais afluentes — os Rios Sellen Leste e Oeste — são rotas de comércio vitais ligando Mendev, a Cicatriz de Sarkoris e Brevoy às nações mais ricas e povoadas na Avistância central e sul.

Os limites norte do Rio Sellen são sujeitos a invernos rigorosos que refreiam as águas com gelo e flagelam viajantes com ventos frígidos e cegantes. Conforme o rio e seus afluentes correm ao sul, a corrente fica mais lenta e os canais mais largos, deixando de ficarem confinados a corredeiras entre muralhas de rocha glacial. Pradarias e ricas florestas surgem em suas margens, e postos avançados se tornam mais comuns.

Pelo comércio no Rio Sellen ser tão crucial para todas as nações que ele toca, a maioria dos reinos mantém portos regulamentados e cidades ribeirinhas onde viajantes podem apreciar um certo grau de segurança, geralmente em troca de impostos e pedágios. Entretanto, o rio é vasto demais para qualquer um controlá-lo por completo, e contrabandistas, piratas e assassinos florescem ao longo de suas áreas menos povoadas. Uma economia secundária inteira surgiu para proteger viajantes destas ameaças, mas é um segredo aberto que muitos pilotos do rio e escoltas mercenárias se tornam piratas quando seus negócios legítimos vão mal.

RELAÇÕES

As relações exteriores nas Terras Partidas são limitadas. Brevoy e Mendev mantêm laços diplomáticos entre si e possuem presença nominal em outras nações. Razmiran mantém pequenos templos-embaixadas em alguns Reinos Fluviais, mas as relações com seus outros vizinhos variam de pouco acolhedoras a abertamente hostis, já que os agentes da teocraia são conhecidos por minarem outras sociedades.

Os Reinos Fluviais enviam emissários escolhidos a cada ano no Conselho Criminoso, mas estes representantes raramente possuem direcionamento ou deveres claros, já que os Reinos Fluviais são fragmentados demais para determinar uma política como grupo. O governo de Numéria — nunca verdadeiramente organizado — foi quase inteiramente dissolvido logo após o colapso da Liga Técnica e atualmente não se envolve em diplomacia formal.

ASSASSINO DE MARCADAGA

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região das Terras Partidas.

ASPIRANTE A MONARCA DOS RIOS — BIOGRAFIA

Novos reinos surgem constantemente nos Reinos Fluviais, e você pretende liderar um deles. Entretanto, fazer seu reino durar irá requerer força e graça.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sociedade e Saber de Política. Você recebe o talento de perícia Gracejos da Corte.

FIEL RAZMIRAN — BIOGRAFIA

Você serve um deus vivo que governa da superfície de Golarion, e isto dá às suas ações um mandato divino que deve ser levado a sério.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e Saber de Razmir. Você recebe o talento de perícia Coagir Grupo.

PARTIDÁRIO CORRENTENSE — BIOGRAFIA

Você cresceu entre as casas sulistas de Brevoy na antiga Correnterra. Você está acostumado a argumentar de uma posição de valor subestimado.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Diplomacia e Saber de Política. Você recebe o talento de perícia Impressionar Grupo.

PARTIDÁRIO ISSIANO — BIOGRAFIA

Você cresceu entre as casas nortenhas de Brevoy na antiga Issia. Mergulhado no legado cultural de piratas e contrabandistas, você confia em sua esperteza e charme enquanto se vira pelo mundo.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Dissimulação e Saber de Submundo. Você recebe o talento de perícia Mentiroso Charmoso.

PROVADOR DE MARAVILHAS — BIOGRAFIA

Tendo experimentado fluidos numerianos, você provou conhecimento além da compreensão. Você está motivado a recapturar essa experiência espantosa.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber de Alquimia. Você recebe o talento de perícia Manufatura Alquímica.

RECUPERADOR SARKORIANO — BIOGRAFIA

Quer você trace sua herança a Sarkoris perdida ou seja um cruzado tentando expiar por erros de fanatismo do passado, você busca liberar a terra natal sarkoriana dos demônios que a corromperam.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Medicina e Saber do Abismo. Você recebe o talento de perícia Medicina de Batalha.

SOBREVIVENTE SARKORIANO — BIOGRAFIA

A devastação e carnificina da Ferida do Mundo estavam quase completas, mas de alguma forma você conseguiu sobreviver a ela.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Constituição, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber de História Sarkoriana. Você recebe o talento de perícia Forrageador.

Duelista Aldori

Você jurou o pacto da espada aldori e estuda a arte do duelo aldori, uma famosa escola de espada que tem passado à frente, a mais de um milênio, os ensinamentos do Barão Sirian Aldori. Um dia, você espera demonstrar sua habilidade na esgrima para ser reconhecido como um verdadeiro lorde espadachim.

DEDICAÇÃO DE DUELISTA ALDORI — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em espadas de duelo aldori; **Acesso** Você é da região das Terras Partidas.

Seu treinamento de duelista aldori lhe ensina técnicas marciais e aumenta sua dedicação à espada de duelo aldori. Você se torna treinado em uma perícia à sua escolha entre Acrobatismo ou Atletismo e em Saber de Duelos; se já for treinado nessas perícias, você se torna especialista. Sempre que sua graduação de proficiência em qualquer arma aumentar para especialista ou melhor, você também recebe essa nova graduação de proficiência com espadas de duelo aldori. Você obtém acesso a espadas de duelo aldori (página 28).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de duelista aldori.

APARADA ALDORI ◆ — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Duelista Aldori

Requerimentos Você está empunhando somente uma espada de duelo aldori e tem pelo menos uma outra mão livre.

Você pode aparar ataques com sua espada de duelo aldori. Você recebe +2 de bônus de circunstância na CA até o início do seu próximo turno desde que continue a atender ao requerimento.

EXCELÊNCIA DO DUELISTA ◇ — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Duelista Aldori

Acionamento Você rola iniciativa e pode observar pelo menos um oponente.

Você aprimora seu tempo de reação através de duelos e aprende a sacar sua arma intuitivamente quando começa uma luta. Você recebe +2 de bônus de circunstância na rolagem de iniciativa acionadora e pode imediatamente Interagir para sacar sua espada de duelo aldori.

PROEZA DESALENTADORA ◇ — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Duelista Aldori

Acionamento Você obtém um sucesso crítico em um Golpe ou Desarme com sua espada de duelo aldori.

Sua habilidade incrível com sua lâmina desalenta seus adversários. Você tenta Desmoralizar o alvo de seu Golpe ou Desarme. Esta tentativa de Desmoralizar não possui o traço auditivo e você não sofre penalidade no teste se o alvo não compreender seu idioma.

RIPOSTA ALDORI ⤾ — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Aparada Aldori

Requerimentos Você está se beneficiando de Aparada Aldori.

Acionamento Um oponente em seu alcance falha criticamente em um Golpe contra você.

Você riposta com sua espada de duelo aldori quando seu inimigo deixa uma abertura. Faça um Golpe corpo a corpo ou use uma ação de Desarmar contra o oponente acionador usando sua espada de duelo aldori.

CORTE SALVADOR ⤾ — TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Duelista Aldori

Acionamento Um oponente lhe acerta criticamente com um ataque corpo a corpo.

Você rapidamente gira sua lâmina, tentando defletir o impulso suficientemente para evitar o pior do ataque. Faça um teste simples CD 16. Se você obtiver sucesso, o ataque se torna um sucesso normal em vez de um sucesso crítico.

GUIA DE CENÁRIO
INTRODUÇÃO
ABSALOM
ALTOS MARES
CHELIAX ANTIGA
OLHO DO PAVOR
REINOS RESPLANDECENTES
ROTA DOURADA
TERRAS IMPOSSÍVEIS
TERRAS PARTIDAS
TERRAS DAS SAGAS
VASTIDÃO MWANGI

Terras das Sagas

Nações

IRRISEN [N]
Monarquia
Capital: Trono Branco (24.900)

TERRAS DOS REIS LINNORME [N]
Monarquias Tribais
Capital: Kalsgard (7.,080)

NOVA TASSILÔNIA [N]
Meritocracia Arcana
Capital: Xin-Shalast (12.500)

REINO DOS SENHORES DOS MAMUTE [N]
Tribal
Capital: Nenhuma

VARISIA [N]
Cidades-Estados
Capital: None

Povos

Azlanti
Élfico
Enânico
Gnômico
Goblin
Kellide
Shoanti
Taldano
Tianês
Ulfeno
Varisiano

Idiomas

Comum
Élfico
Enânico
Escaldo
Gnômico
Goblin
Hallita
Jotun
Shoanti
Tassiloniano
Tianês
Varisiano

Facções

Atiçadores

Sczarni

Sociedade Pathfinder

Religiões

Abadar

Gorum

Cayden Cailean

Lamashtu

Desna

Nocticula

Recursos

Álcool/Drogas

Armas/Armaduras

Gado/Couros

Grãos/Frutas

Itens Mágicos

Joias/Gemas

Livros/Saber

Madeira

Minérios

Navios

Queijo

LINHA DO TEMPO

–5293 CA Tassilônia é destruída na Queda de Terra, e os lordes rúnicos se retiram do mundo.

–473 CA Rei Linnorme Ulvass faz a viagem marítima para Arcádia e estabelece lá Valenhall, como um paraíso terrestre.

1975 CA Navios drácares ulfenos invadem fortemente a costa oeste de Avistânia, devastando assentamentos litorâneos onde agora é Cheliax.

3313 CA Baba Yaga vem a Golarion, humilha os Reinos Linnorme ao expulsar residentes ulfenos de uma parte de suas terras ancestrais e funda Irrisen nessa região.

4407 CA Cheliax funda a cidade de Korvosa no sul de Varísia.

4507 CA Soldados chelixes forçam os shoanti a recuar das terras baixas para as Terras de Cinzas.

4584 CA Colonizadores de Korvosa, motivados pela influência de Cheliax sobre Korvosa, viajam a oeste e fundam Magnimar.

4608 CA Na sequência do início da Era dos Presságios Perdidos, milhares abandonam Korvosa e migram para Magnimar.

4613 CA Elvanna se torna rainha de Irrisen.

4682 CA Rainha Domina de Korvosa convence a Ordem do Prego dos Cavaleiros Infernais a se realocarem para os interiores de sua cidade.

4702 CA Lorde Rúnico Karzoug desperta e começa a reunir seu poderio.

4704 CA Estrid Branca derrota o linnorme Língua-Fervura e o recruta em vez de matá-lo para provar sua força.

4707 CA Lorde Rúnico Karzoug é derrotado por um grupo de aventureiros; rumores dos mistérios da Tassilônia começam a se espalhar por toda a região do Mar Interior.

4708 CA Rei Eodred morre, deixando Korvosa nas mãos da Rainha Ileosa, cujo governo rigoroso trouxe um tempo de pragas e crueldade.

Os limites noroeste de Avistânia possuem matas vastas, cordilheiras de montanhas altíssimas, desertos e tundras arrebatadores e pântanos escarrapachados, embora nem tudo seja ermo. Reinos, clãs e cidades livres podem ser encontradas por todo este extenso trecho da região do Mar Interior, cada um com suas próprias tradições e lendas. Na verdade, as histórias que surgem desta parte do mundo são verdadeiramente o conteúdo de lendas, exatamente como alguém esperaria de uma região conhecida como as Terras das Sagas.

A história das Terras das Sagas começa antes da Queda de Terra, quando um bando de exilados da antiga nação de Azlante fugiu para o leste e lá se reuniu. Sob a liderança de um homem chamado Xin, estes exilados fundaram o império da Tassilônia, que rapidamente cresceu em poder. Não demorou muito para que os governantes nomeados por Xin, sete magos especializados conhecidos coletivamente como lordes rúnicos, se voltarem contra seu rei e o assassinarem. Os lordes rúnicos então tomaram cada um o controle de uma das nações da Tassilônia, e com o tempo passaram e ser ver como inimigos. Eles escravizaram gigantes para construírem monumentos estonteantes, comandaram dragões e monstros como heróis e guardiões especializados e governaram cruelmente sobre o povo varisiano e shoanti cujas terras os lordes rúnicos reivindicaram para construir seu império.

Quando a Queda de Terra ocorreu, ela devastou a Tassilônia assim como outras partes de Golarion, mas os lordes rúnicos previram a catástrofe iminente. Cada um deles desenvolveu sua própria solução para escapar da morte causada pelo apocalipse, mas nenhum deles estimou a magnitude da devastação vindoura. Embora tivessem esperança em emergir de seus abrigos após as consequências, eles permaneceram trancados por milênios, nem vivos nem mortos.

Com o tempo, o legado da Tassilônia desvaneceu, e o governo dos lordes rúnicos era lembrado em tradições orais mais como parábola do que história real. As terras outrora dominadas pelos lordes rúnicos foram reduzidas a ermos nos quais os sobreviventes da Queda de Terra construíram suas próprias sociedades, enquanto exploradores e colonizadores vindos das regiões ao sul construíram cidades sobre as ruínas antigas. Atualmente estas terras abrigam uma grande variedade de povos e culturas. Nas Terras dos Reis Linnorme, o direto de governar e liderar incursões é determinado pela habilidade de derrotar um poderoso dragão linnorme em combate. A leste, na nação de Irrisen, gerações de bruxas descendentes de uma lenda mantêm as rédeas do governo, e o inverno é uma presença constante. O Reino dos Senhores dos Mamutes ocupa a parte nordeste das Terras das Sagas, além dos limites do antigo império tassiloniano, e é lar de guerreiros valentes que cavalgam a megafauna para a batalha. Na extensão sul, o reino fronteiriço conhecido como Varísia, outrora o centro da Tassilônia inteira, tem visto novas sagas rivalizando com as do passado.

Em anos recentes, Varísia e Irrisen têm visto tumultos e mudanças. Em Irrisen, o ciclo de governo por uma cabala de bruxas invernais foi rompido, e ninguém sabe dizer para onde a nova rainha pretende levar seu país. Enquanto isso, Varísia testemunhou a ascensão dos lordes rúnicos da Tassilônia diretamente do passado esquecido. Heróis se surgiram para derrotar um dos lordes rúnicos, e em seguida a maioria dos outros lordes rúnicos que se seguiram.

Irrisen

A nação de Irrisen é conhecida por toda a região do Mar Interior como uma terra de magia e maravilhas, um local encantado onde o inverno é constante, animais selvagens podem falar e conjuradoras misteriosos conhecidas como bruxas invernais governam. Contudo, nenhuma destas histórias dá a falsa impressão de que Irrisen é um local de conforto e deleite. As histórias das sagas de Irrisen são contadas pelos pais aos filhos como parábolas — eles devem obedecer aos mais velhos e se comportarem bem, caso contrário as bruxas invernais os pegam e os dão como comida para sua verdadeira líder, a lendária Rainha das Bruxas: Baba Yaga. No caso de Irrisen, estes contos de fadas infantis são mais verdadeiros do que se pode imaginar.

Baba Yaga existe, mas ela não veio de Golarion. Ela viajou para Avistânia cerca de 1.400 anos atrás vinda de um mundo distante e desconhecido e subjugou uma parte das Terras dos Reis Linnorme durante um inverno particularmente angustiante e brutal, reivindicando a terra para si. Ela matou todos que resistiram e escravizou

os demais. Sua conquista de Irrisen levou meros 23 dias, e a nação permanece presa nas agonias do inverno desde então.

Por muitos desses anos, Irrisen tem lutado com seu vizinho a oeste, as Terras dos Reis Linnorme. Memórias da derrota perduram nessa nação orgulhosa, e mesmo séculos depois, os Reis Linnorme e seus subalternos são incapazes de esquecer a derrota rápida e humilhante que Baba Yaga impôs a eles durante aqueles 23 dias. A fronteira entre as duas nações é marcada por lutas e intrigas, mas as proteções de Irrisen são tão potentes quanto suas líderes bruxas.

Baba Yaga em si não se demorou após seu triunfo. Como se o ato de conquistar a terra fosse tudo que importasse, ela deixou seu governo nas mãos de uma de suas filhas, uma bruxa cruel a quem foi prometida a juventude eterna em troca de manter a nação segura e protegida. Entretanto, a cada 100 anos, Baba Yaga retornava para reivindicar a rainha governante, levando essa filha consigo para acompanhá-la em suas jornadas para outros mundos e deixando uma nova filha instalada no trono.

Após 13 rainhas, este padrão foi quebrado. A décima quarta filha governante foi uma mulher chamada Elvanna, que diziam ser a mais cruel de uma longa linha de rainhas cruéis. Conforme a hora de Baba Yaga retornar se aproximava, Elvanna ficava cada vez mais convencida de que merecia permanecer como a governante de Irrisen para sempre. Quando sua mãe chegou, Elvanna acionou uma armadilha ardilosa e capturou Baba Yaga, e então direcionou sua magia para espalhar a maldição do inverno a outras terras. Somente a intervenção oportuna de um bando de heróis frustrou seus planos, libertou Baba Yaga e causou a derrota de Elvanna. Hoje, pela primeira vez desde sua fundação, Irrisen é governada por alguém que não é uma bruxa invernal, embora isso não possa necessariamente ser visto como um sinal de esperança. A Rainha Anastásia pode ser jovem, mas como uma exilada vinda do mesmo mundo que sua velha avó Baba Yaga, ela possui o potencial de dominar grande poder. Mas ainda está para ser descoberto como ela irá exercer este poder em sua administração sobre Irrisen. Certamente, Irrisen não é um lugar mais seguro hoje do que tem sido por séculos, e com os burburinhos de bruxas amarguradas que consideram a Rainha Anastásia como a "Rainha Fraudulenta",

4709 CA Uma estrela cadente atinge uma ilha ao sul de Porto Enigma, causando um tsunami que danifica a cidade. Drow aparecem pela primeira vez na superfície do mundo em Porto Enigma e nas ruínas de Celwynvian.

4712 CA Aventureiros de Magnimar reconstroem o *Sihedron* perdido. Seus esforços acidentalmente acionam a ascensão da ilha de Xin no mar próximo, criando um tsunami que danifica portos tão longe quanto Hermea.

4713 CA Rainha Elvanna é derrotada após tentar usurpar a influência de Baba Yaga sobre Irrisen; Rainha Anastásia toma o trono como a primeira governante de Irrisen que não é uma bruxa invernal.

4718 CA Outros lordes rúnicos emergem, principal entre eles a Lorde Rúnico Alaznist, cujo dano que causa ao fluxo do tempo ameaça a realidade antes dela ser definitivamente derrotada por heróis; Nova Tassilônia é fundada.

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

RAINHA ANASTÁSIA

Embora a Rainha Anastásia venha de um mundo distante onde a magia é um mito pouco compreendido, ela se adaptou à sua nova função como rainha de Irrisen com graça.

LORDE RÚNICO BELIMARIUS

A invejosa Belimarius se prende às antigas tradições da Tassilônia e se vê como o único verdadeiro lorde rúnico que permanece vivo; ela vê com ciúmes o poder e terras de Sorshen.

LORDE-PREFEITA SABRIYYA KALMERALM

Quando o antigo Lorde-Prefeito de Magnimar morreu sob circunstâncias misteriosas, o povo da cidade elegeu esta mercadora cheia de lábia, escandalizando os nobres da cidade.

RAINHA SORSHEN

Uma das magas mais poderosas a governar na velha Tassilônia, Sorshen espera esculpir a Nova Tassilônia como um refúgio para exilados do mundo inteiro.

não se tem certeza se o governo dela alcançará os mesmos cem anos de reinado que o de suas 14 tias.

Hoje, Irrisen permanece sob o domínio de gelo e neve intermináveis. Mesmo a própria Baba Yaga parece incapaz, ou pelo menos indisposta, de encerrar o reino do inverno nessas terras. Por isso, a terra permanece eternamente congelada, com goblins gélidos, lobos invernais, trolls do gelo e todo tipo de fada coberta de geada ameaçando àqueles que possuem pouca escolha a não ser manter suas cabeças abaixadas e suas mentes focadas em simplesmente viver um dia de cada vez. O fato dos primeiros anos do governo da Rainha Anastásia terem resultado em menos agonia para os cidadãos dessas terras não é tido como indicação de um futuro feliz. A vida em Irrisen sempre foi árdua, e muitos ainda acham que a benevolência da nova rainha é um truque cruel que pretende dar esperança somente para arrancá-la quando os cidadãos começarem a se tornar confiantes novamente. E, além da dissidência e relações desdenhosas das bruxas das antigas castas governantes planejando intrigas e fomentando rebeliões, há sempre a ameaça dos Reinos Linnorme a oeste — pois as memórias da derrota ainda perduram por lá, e com uma rainha ainda não testada no trono, pode ser somente uma questão de meses antes de uma nova invasão começar.

MAGIAS INVERNAIS

O inverno eterno de Irrisen inspirou várias magias, mas a simplicidade da magia *bola de neve* resultou em seu uso por todas as Terras das Sagas.

BOLA DE NEVE — **MAGIA 1**

ÁGUA | ATAQUE | EVOCAÇÃO | FRIO

Tradições arcana, primal
Execução ◆◆ somático, verbal
Distância 9 metros; **Alvos** 1 criatura

Você arremessa uma bola resfriada de neve densa que é magicamente propelida. O alvo sofre 2d4 de dano de frio e potencialmente outros efeitos, dependendo do resultado de sua rolagem de ataque de magia.

Sucesso Crítico O alvo sofre dobro do dano e –3 metros de penalidade de estado nas Velocidades dele por 1 rodada.

Sucesso O alvo sofre o dano inteiro e –1,5 metros de penalidade de estado nas Velocidades dele por 1 rodada.

Falha Nenhum efeito.

Elevada (+1) O dano aumenta em 2d4.

Nova Tassilônia

O Lorde Rúnico Karzoug foi o primeiro dos sete lordes rúnicos da Tassilônia a despertar após milênios em estase, preso além das fronteiras da realidade até um gigante de pedra mago involuntariamente colocar em movimento o processo de ativar o retorno do lorde rúnico. Um bando de heróis se pôs contra Karzoug e seus exércitos de gigantes e o derrotaram, e no processo ressuscitaram o legado da Tassilônia. Quando a revelação se espalhou por Avistânia de que Varísia no passado foi o local de um poderoso e antigo império de magos que tinha sido perdido para o tempo, aventureiros, exploradores, estudiosos e investigadores vieram de longe para estudar e descobrir mais sobre a Tassilônia.

Em meio a isso tudo, os líderes das cidades-estados de Varísia ficaram preocupados, pois eram sete os lordes rúnicos que desapareceram na Queda de Terra. E se apenas um deles tendo despertado causou tanta destruição, o que aconteceria se os outros surgissem também? A pedido deles, um novo bando de heróis buscou um artefato antigo, o *Sihedron* de sete pontas, e o reconstruiu a partir de suas partes estilhaçadas. Originalmente criado pelo fundador da Tassilônia, o poderoso mago Xin, o *Sihedron* continha os segredos da magia tassiloniana e poderia ser uma defesa valiosa contra os outros lordes rúnicos caso esse momento chegasse.

Todavia, quando os outros lordes rúnicos inevitavelmente começaram a surgir, os atuais heróis de Varísia e o *Sihedron* desapareceram sem deixar rastros. Um novo bando de heróis surgiu para encarar o desafio, descobriu o destino do *Sihedron*, se pôs contra a Lorde Rúnico Alaznist e a impediram de alterar o tempo em si para transformar as Terras das Sagas em um império de dor e ira. Mas os heróis

precisavam de ajuda para alcançar este objetivo, e a encontraram no local mais improvável de todos — com a Lorde Rúnico Sorshen.

Outrora a governante de Eurythnia na costa sul de Varísia, Sorshen era um dos mais poderosos lordes rúnicos, e após os eventos do recente retorno dos lordes rúnicos, ela era uma das duas que sobreviveram. Sorshen e sua contraparte, a Lorde Rúnico Belimarius, reivindicaram um trecho de terra pouco habitado na fronteira norte de Varísia que consistia principalmente das altas Montanhas Kodar. Este local se tornou a Nova Tassilônia.

As terras da Nova Tassilônia em si são divididas em dois reinos menores. Sorshen governa Eurythnia, o maior dos dois, mas seu governo sobre esta terra é leve e seu envolvimento na vida de seus subalternos é sutil. Trabalhando como sua conselheira e benfeitora está sua outrora demoníaca patrona Nocticula, uma divindade recém-ascendida associada com a meia-noite, exilados e artistas. Juntas elas buscam moldar Eurythnia e, com o tempo, toda a Nova Tassilônia em um lugar onde aqueles que não possuam terras para chamar de suas possam buscar abrigo, um estado de asilo para políticos exilados, artistas subversivos e desajustados da sociedade. Como rainha de Eurythnia, Sorshen abandonou seus aspectos como lorde rúnico e não busca seguir os passos de seus companheiros Karzoug e Alaznist. Ela viu as tentativas deles de governar pela força falharem e percebeu que o mundo mudou desde a queda da Tassilônia. Sábia e aceitando esta mudança, a Rainha Sorshen busca construir a Nova Tassilônia como um lugar que pode existir pacificamente ao lado de seus vizinhos.

Esta visão não é compartilhada por sua co-governante ao oeste. A Lorde Rúnico Belimarius continua envenenada pelo ferrão da inveja, apesar da misericórdia e compreensão dos heróis que poderiam tê-la destruído. Ela parece incapaz de olhar para os domínios de sua vizinha sem ciúmes, apesar do fato de que seu próprio poder permanece grande. Seu primeiro grande ato como governante foi uma guerra curta, mas crucial, contra o Rei Opir Oitodedos, cujo domínio nos Reinos Linnorme fica logo ao norte do seu. Ela ter derrotado este governante impopular ironicamente a colocou em uma posição mais favorável, mas a gratidão daqueles que estavam cansados da postura de Opir provavelmente durará pouco. Sorshen sabe que Belimarius é um elemento instável e pode ser a maior ameaça às suas esperanças da Nova Tassilônia encontrar uma posição mais pacífica nas Terras das Sagas. Embora esteja conformada de que é só uma questão de tempo antes de algo precisar ser feito sobre sua rival, Sorshen mesmo assim se abstém de discordar publicamente, permitindo Belimarius forjar seu próprio destino.

Um desenvolvimento significante entre os cidadãos da Nova Tassilônia é a evolução do próprio título de "lorde rúnico". Na antiga Tassilônia, somente sete ao mesmo tempo mantinham este título — ele era sinônimo de "governante" ou "governador" tanto quanto o indicativo de maestria sobre magia arcana. Porém, agora, muitos começaram a explorar e examinar o que significa ser um lorde rúnico. Com o tempo, a noção de lorde rúnico pode muito bem fazer a transição de um título governamental para um termo disseminado. Um dos líderes mais vocais e convincentes deste movimento é uma mulher chamada Aethusa, a pretensa "Rainha Três-Vezes-Nascida", que afirma ser a reencarnação de não um, mas dois antigos lordes rúnicos.

Reino dos Senhores dos Mamutes

O vigoroso povo do Reino dos Senhores dos Mamutes é cercado por reviravoltas. A oeste, a terra de Irrisen recentemente perdeu sua rainha e está no meio da primeira mudança significativa na sucessão de poder em 14 séculos. Ao sul, os orcs de Belkzen parecem estar na cúspide de transição de um modo de vida brutal e de guerras para algo novo, com sua refusa a se unirem às fileiras de seu antigo opressor Tar-Baphon como um potencial catalisador. Mas é a leste que a maior mudança envolvendo este reino ocorreu, pois com o fechamento da Ferida do Mundo, os Senhores dos Mamutes têm menos com o que se preocupar a cada dia que passa. Cada demônio

Economia

As maiores exportações das Terras das Sagas são suas lendas. Itens mágicos potentes e tradições secretas poderosas permanecem escondidos nas tumbas antigas dessas terras e deram origem a muitos aventureiros ricos e famosos. Além desses tesouros efêmeros e discutíveis, as Terras das Sagas são ricas em recursos naturais – florestas vastas, veios intocados de metais preciosos e uma abundância de peixes e caça podem ser encontrados na região. Conforme o papel das Terras das Sagas cresce na região, o controle destes recursos certamente será um fator importante para guiar a posição de seu destino global.

Thira Olhos de Cinzas

NOCTICULA

Até recentemente, Nocticula habitou o Abismo, onde ela governou como a Rainha dos Súcubos. Embora seu legado seja de assassinatos contra companheiros lordes demônios, ela abandonou seu império e sua própria natureza para se erguer do Abismo como uma nova divindade. Agora conhecida como a Rainha Redentora, Nocticula pôs de lado sua antiga associação com luxúria e matança para receber igualmente artistas e exilados em sua fé. Seus adoradores – que são caóticos e neutros, apesar de sua mensagem estar se espalhando para outros – detém poderes para dar vida a trabalhos de arte e para manipular a essência da noite para a criação. Seu símbolo é uma lua sorridente usando uma coroa e sua arma favorita é a adaga. A adoração a Nocticula é forte na Nova Tassilônia e no oeste de Varísia, e ela está ganhando espaço em todos os lugares – especialmente em partes de Nidal, onde muitos rebeldes buscam uma expressão diferente das maravilhas da meia-noite em vez da dor e perda que Zon-Kuthon glorifica.

morto agora realmente diminui o total deles, enquanto antes parecia que a cada vitória menor, mais demônios saíam da fenda entre os mundos. Os Senhores dos Mamutes são orgulhosos de que, em meio a isso tudo, suas terras permaneceram em grande parte inalteradas. Eles apontam isto como uma força, vendo-a como prova de que seus costumes e tradições não apenas resistiram aos testes do tempo, como os superaram. E embora haja sabedoria nestas crenças, também há bravata, pois nem tudo está são e salvo nestas paisagens acidentadas.

Não é necessário olhar além dos Senhores dos Mamutes — vários bandos de kellides nômades — para ter prova dos perigos dessas terras, já que eles próprios são um produto desta região, Aqui, vivem megafaunas de todos os tipos, de gliptodontes armadurados e preguiças-terrícolas gigantes a ursos da caverna vorazes e smilodontes. Nenhum deles é maior ou mais poderoso do que os mamutes que viajam as planícies destas terras em manadas enormes.

Os Senhores dos Mamutes ganharam seu nome ao dominarem estas criaturas elefantinas, assim como muitos outros espécies da megafauna. Estes animais servem os Senhores dos Mamutes como montarias, guardiões e máquinas de guerra. Os clãs dos Senhores dos Mamutes não possuem organização central e em vez disso se reúnem em extensas linhagens familiares; ocasionalmente várias famílias se unem em comitivas. As comitivas mantêm territórios que frequentemente disputam com outros, mas não possuem uma capital verdadeira. Agora que os orcs ficaram mais pacíficos, Irrisen ganhou uma rainha potencialmente mais gentil e a Ferida do Mundo se curou, estas disputas estão aumentando. Alguns dos mais sábios entre os Senhores dos Mamutes viram que a falta de conflito em suas fronteiras deixaram os mais violentos das várias comitivas sem inimigos reais para enfrentar, deixando-os disponíveis para inventarem conflitos entre si.

Tradicionalmente, os Senhores dos Mamutes têm outro tipo de inimigo mais perto de casa — os gigantes de gelo. Mas com os perigos mais distantes, os gigantes parecem ter desaparecido de vista. Os orgulhosos Senhores dos Mamutes atribuem isto também à superioridade de seu estilo de vida, gabando-se de que os gigantes puderam testemunhar "povos menores" derrotando seu povo em batalha várias vezes antes de recuarem de vez. Alguns Senhores dos Mamutes já estão até mesmo chamando os gigantes de lendas populares do passado, apesar das provas de sua existência permanecerem espalhadas por essas terras na forma de armas de tamanhos descomunais ou ossos imensos deixados para trás em locais de batalhas não tão antigas assim.

Contudo, os gigantes não desapareceram. O maior entre eles, Jarl Gnargorak, não é tolo, mas também não é gentil nem clemente. Ele e seus gigantes de gelo lutaram contra os Senhores dos Mamutes sua vida inteira, e as vozes de seus ancestrais o lembram de que este sempre foi o jeito certo. Jarl Gnargorak prevê um dia num futuro não tão distante onde seu povo governará esta terra e os Senhores dos Mamutes estarão extintos. Por agora, este líder astuto ordenou seus exércitos a marcharem longe nas Montanhas Incisivas para se acalmarem e permanecerem quietos. Ele sabe que os Senhores dos Mamutes veem as vitórias em suas fronteiras como uma fraqueza

EURYTHNIA

engendrada e que eles reivindicam responsabilidade por mudanças além de suas fronteiras que não ocorreram diretamente pelas suas ações — e que eles se beneficiaram de atos de heróis externos. Portanto, Jarl Gnargorak espera que as comitivas fiquem gordas e preguiçosas, momento em que ele marchará com seus exércitos descendo das montanhas congeladas para reivindicar as terras que ele vê como pertencendo legitimamente aos jotun.

Terras dos Reis Linnorme

Como em muitas outras regiões nos limites norte de Avistânia, a vida é árdua para o povo das Terras dos Reis Linnorme. Nessas terras, o que não é charco congelado está cheio de pedras e pedregulhos — por isso, a fome é uma ameaça constante nos meses improdutivos do inverno. Tradicionalmente, o povo dos Reinos Linnorme lutou contra o espectro cruel da fome ao partir para os mares em seus distintos navios drácares, realizando incursões litorâneas violentas ao longo da extensa costa oeste de Avistânia para garantir saques e suprimentos valiosos. Conforme os séculos passaram e as terras ao sul ficaram mais povoadas, mais organizadas e consequentemente mais perigosas de invadir, muitos dos Reinos Linnorme trocaram suas espadas e escudos pelas ferramentas do comércio, e suas longas viagens ao sul buscaram garantir alianças mercantis em vez de conquistas à custa de sangue. Todavia, alguns dos Reinos acham essas mudanças de tradição desonrosas para seus ancestrais, e outros simplesmente preferem o ato de invadir a buscar o comércio.

A terra severa e os invernos ainda mais severos estão longe de serem os únicos perigos nas Terras dos Reis Linnorme. Vastas extensões dos ermos, variando de tundras rochosas a florestas emaranhadas e colinas irregulares, cortam grandes trechos entre os limites assentados dos reinos, e nestas terras habitam muitos monstros. Fadas caprichosas são comuns nestes locais, assim como trolls sanguinários e gigantes assassinos, animais estranhamente encantados que podem implorar por suas vidas e proferir maldições terríveis, e os espíritos inquietos dos mortos insones que assombram os lugares onde pereceram. Os mais perigosos são os linnormes — dragões primordiais de tamanho enorme e força descomunal. Enfrentar um linnorme em combate é tolice para todos que não sejam guerreiros formidáveis, e mesmo na morte estes dragões poderosos rogam maldições horrendas que podem perdurar uma vida inteira na carne e ossos de quem os matou. Contudo, nas Terras dos Reis Linnorme, qualquer um que pretender legitimamente governar um reino deve procurar um desses dragões, confrontá-lo e derrotá-lo em combate.

Às vezes, este rito violento cria controvérsia. Por exemplo, ninguém viu o Rei Opir Oitodedos matar seu linnorme — ele simplesmente retornou à cidade de Jol com uma cabeça de linnorme, já em decomposição, como prova de seu feito. Aqueles que sussurravam que Opir encontrou um linnorme morto e arrancou sua cabeça aprenderam a manter silêncio sobre suas suspeitas após várias execuções públicas medonhas. Quando a Nova Tassilônia surgiu nas fronteiras sul dos Reinos Linnorme, o Rei Opir cometeu seu último erro e lançou uma série de incursões mal aconselhadas contra os domínios da Lorde Rúnico Belimarius. Sua derrota deixou seu reino sem um líder, mas ninguém encontrou o corpo de Opir entre os mortos no campo de batalha. Alguns dizem que o rei caído definha em

Lordes Rúnicos

Quando o mago Xin fundou o reino da Tassilônia, ele pretendia criar uma nação livre dos excessos e elitismo de Azlante. Este sonho foi desfeito quando os lordes rúnicos o assassinaram e tomaram controle de seu império. Embora o título de lorde rúnico tenha passado entre muitos indivíduos pela história, os sete lordes rúnicos que retornaram para atormentar Golarion nos tempos atuais foram Alaznist, Lorde Rúnico da Ira; Belimarius, Lorde Rúnico da Inveja; Karzoug, Lorde Rúnico da Avareza; Krune, Lorde Rúnico da Preguiça; Sorshen, Lorde Rúnico da Luxúria; Xanderghul, Lorde Rúnico da Soberba; e Zutha, Lorde Rúnico da Gula.

AETHUSA

RELAÇÕES

A tensão mais antiga nas Terras das Sagas é sem dúvida o rancor entre as Terras dos Reis Linnorme e Irrisen. Agora que a terra congelada possui uma nova rainha inexperiente, muitos entre os Reinos Linnorme estão incitando o reavivamento das antigas guerras. Ao sul, a Nova Tassilônia é assediada por seus próprios perigos com as rivais Sorshen e Belimarius tendo visões drasticamente diferentes para o futuro. As cidades-estados de Varísia continuam a aumentar sua influência e fama com as nações ao sul, já que os portos destas terras oferecem alguns dos destinos e oportunidades mais lucrativos para o comércio em toda a Terra das Sagas.

uma masmorra escondida em algum lugar na ilha a oeste da Nova Tassilônia, enquanto outros sussurram que ele fugiu para as montanhas e mesmo agora está formando um novo exército para em breve retornar a seu lugar no torno. O fato de Opir não ter deixado amigos interessados em investigar seu desaparecimento ou buscar uma potencial ressurreição somente aumenta o mistério sobre seu destino.

Em outro lugar nos Reinos Linnorme, a Rei Estrid Branca acabou com a tradição ao subjugar um linnorme mediante derrotá-lo e colocá-lo a seu serviço em vez de matá-lo. Sua misericórdia com o linnorme Língua-Fervura inicialmente foi recebida com ceticismo, mas seus inimigos rapidamente aprenderam que uma governante com um linnorme para apoiar suas exigências é bem poderosa. Rei Thira Olhos-de-Cinzas foi menos piedosa com seu adversário linnorme, matando a besta e então reivindicando o trono de Kalsgard, capital da região, após seu pai, Rei Svainn Sangue-de-Águia, velejar para o leste em uma missão para se aposentar no pós-vida no lendário Valenhall. O vraki patrulheiro Nankou causou alvoroço ao assumir o título de rei linnorme em Marco de Gelo, chocando muitos guerreiros ulfenos — embora ninguém possa contestar o triunfo do novo rei sobre um linnorme, a maioria dos ulfenos nunca esperou que alguém do povo vraki reivindicasse o que eles consideram ser um título ulfeno. O rei mais recente a assumir um trono é o lendário aventureiro Ostog O Nunca-Morto, que reivindicou o trono de Jol após o desaparecimento de Opir. Se Ostog conseguirá manter seu título de O Nunca-Morto por muito tempo enquanto defende seu trono, somente o tempo dirá.

CAVALEIRO DE MAMUTE

Varísia

Embora os outros reinos das Terras das Sagas possam ter histórias mais longas e nações estabelecidas, as histórias de anos recentes catapultaram os domínios selvagens de Varísia à atenção moderna. Muito do passado antigo de Varísia, que formou a maior parte do império da Tassilônia, apenas recentemente foi redescoberto por historiadores e estudiosos modernos. E embora Cheliax tenha brincado por alguns anos expandindo seus domínios nestas terras, atualmente Varísia está no controle de três outros grupos. O mais massificado destes grupos é um coletivo heterogêneo de peregrinos e viajantes de todos os cantos do mundo, resultando em uma ampla diversidade entre as cidades de Varísia. Mas embora muitos destes relativamente recém-chegados tenham habitado em Varísia por algumas gerações, eles ainda são considerados como "sangue novo" pelos povos indígenas varisiano e shoanti. Para varisianos, a integração dos recém-chegados foi manchada por vários choques entre culturas, com preconceito e mal-entendidos tornando conturbadas as tentativas de viver e trabalhar em conjunto; porém, quando comparada à experiência shoanti, as interações dos varisianos parecem quase idílicas. Os shoanti sempre tiveram uma marca menor em suas terras ancestrais do que os varisianos, e embora varisianos

sejam tradicionalmente nômades, os shoanti eram mais propensos a se assentar, vivendo em grupos baseados em clãs conhecidos como quahs. Quando Cheliax fundou uma colônia chamada Korvosa em uma longa baía no centro das terras shoanti, que continha uma pirâmide estranha e antiga sagrada para o povo local, a violência surgiu entre os colonizadores chelixes e os shoanti deslocados. Após um conflito prolongado e sangrento, os colonizadores finalmente venceram; a baía agora é conhecida como Baía do Conquistador, enquanto Korvosa é a maior cidade em Varísia. Os shoanti da região foram forçados a abandonar sua terra natal e se realocarem ao norte nos ermos árduos conhecidos como Terras de Cinzas. O preconceito contra os shoanti é abundante em Korvosa até hoje, e os shoanti deslocados ainda não perdoaram os invasores chelixes.

Geograficamente, Varísia é dividida em duas regiões distintas. A parte norte é um platô, e a sul formada por terras baixas, consistindo em uma mescla de montanhas florestadas, pradarias exuberantes e pântanos escarrapachados. Nas terras baixas a leste, a cidade de Korvosa é de longe o maior assentamento. A cidade orgulhosamente se prendeu às tradições de seus fundadores chelixes, mas essas tradições recentemente mudaram quando a Rainha Ileosa Arabasti tomou o controle após a morte súbita de seu marido. No início, o povo de Korvosa ficou preocupado que ela não teria a capacidade de governar, mas rapidamente descobriram exatamente o oposto: Ileosa era cheia de uma ambição equiparada somente por sua crueldade, provando ser na verdade uma tirana mortal. Seu governo foi relativamente curto e acabou violentamente, mas seu tempo em comando mudou Korvosa para sempre. Milhares morreram durante seu regime — muitos para as desolações de uma doença conhecida como véu do sangue, uma doença que Ileosa ajudou a espalhar — e suas outrora guardas, as Donzelas Cinzentas, fraturadas em bandos mercenários rivais após sua derrota.

Nas terras baixas a oeste, a maior cidade é Magnimar, fundada por expatriados de Korvosa no local de um antigo monumento tassiloniano — uma ponte desmoronada conhecida como Colerarco. Bem ao norte de Magnimar, a terceira maior cidade da região é um refúgio para piratas e outros patifes: Porto Enigma. Entretanto, a pequena cidade de Pontareia pode muito bem ser a mais influente nessas terras, já que três grupos lendários de heróis iniciaram suas jornadas nesta cidade litorânea. O primeiro destes grupos derrotou o Lorde Rúnico Karzoug, enquanto o segundo (do qual Ostog O Nunca-Morto era membro) eventualmente viajou para a distante Osírion antes de se separar para cada um forjar suas próprias histórias pela região do Mar Interior. O terceiro grupo escoltou a taverneira local Ameiko Kaijitsu até a Coroa do Mundo, onde a ajudaram a reivindicar seu direito de nascença de se tornar a imperatriz da nação de Minkai.

O maior perigo que Varísia enfrentou nos anos recentes findou somente por agora. Eventos colocados em movimento 10 anos antes do despertar do Lorde Rúnico Karzoug vieram à tona quando outros lordes rúnicos surgiram e lutaram por dominância. Entre os mais poderosos deles, a Lorde Rúnico Alaznist tomou o controle de um artefato antigo que a permitia manipular o tempo. Se não fosse por intervenção de outro grupo de heróis com raízes em Varísia, Alaznist teria transformado as Terras das Sagas em seu próprio império destruído e desolado por runas.

Todos estes aventureiros deixaram uma marca tão significativa no mundo que algumas pessoas dizem que as exportações mais pujantes e importantes de Varísia para a região do Mar Interior são de fato seus heróis. Mas Varísia também parece produzir muitos perigos épicos que requerem soluções igualmente épicas. Somente o tempo pode revelar quem podem ser os próximos grandes vilões — e suas contrapartes heroicas.

LACAIOS DA MEGAFAUNA

Companheiros animais da megafauna são em sua maioria similares a outros companheiros animais da mesma categoria, embora pareçam diferentes, e possuem somente uma diferença em seu caminho de progressão. Se fosse selecionar um talento que normalmente lhe permitiria escolher que seu companheiro animal se tornasse selvagem ou ágil, um companheiro megafauna pode escolher se tornar selvagem ou indomável. Para um companheiro animal indomável, aumente o modificador de Constituição dele em 2 pontos, e os modificadores de Força, Destreza e Sabedoria em 1 ponto. Ele causa 3 pontos de dano adicionais com seus ataques desarmados. Aumente as graduações de proficiência dele em Atletismo e em armaduras de animais para especialista. Ele também aprende a manobra avançada para o tipo dele. Se seu companheiro for Médio ou menor, ele cresce um tamanho. Os ataques dele se tornam mágicos para o propósito de ignorar resistências.

COLERARCO

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região das Terras das Sagas.

ANDARILHO VARISIANO — BIOGRAFIA

Você passou sua juventude peregrinando as terras de Varísia e além entre os carroções brilhantemente pintados de uma caravana varisiana. Você ouviu contos intermináveis da história e tradições de seu povo, e aprendeu muitas canções e histórias dos diferentes povos que conheceu.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Performance e Saber de Circo. Você recebe o talento de perícia Performance Fascinante.

ARAUTO DOS MAMUTES — BIOGRAFIA

Você aprendeu os segredos de domar os poderosos mamutes e outras megafaunas do norte distante. Talvez estes talentos sejam uma parte dos costumes tradicionais de seu povo, ou talvez você tenha buscado estes animais enormes por sua própria conta.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Natureza e Saber de Animais. Você recebe o talento de perícia Treinar Animal.

CIRCUNSPECTO COM BRUXAS — BIOGRAFIA

Você tem pouco amor ou confiança nas artes da magia e aqueles que as praticam, tendo desenvolvido uma aptidão paranoica para reconhecer esses truques. Você está constantemente em guarda para a magia de bruxas e foi treinado para observar os sinais daqueles com mentes afetadas pela magia.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Ocultismo e Saber de Maldições. Você recebe o talento de perícia Identificar Estranhezas.

FILHO DO INVERNO — BIOGRAFIA

Você ou um de seus ancestrais vem de Irrisen, e uma fagulha da magia da região gélida se manifestou em seus ossos. O sangue do legado de Baba Yaga corre em suas veias e você está entre os mistérios e perigos da terra congelada.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Arcanismo e Saber de Clima. Você recebe o talento de perícia Sentido Arcano.

INCURSOR ULFENO — BIOGRAFIA

Você é um guerreiro ulfeno, temido em Avistânia pelas incursões impiedosas e devastadoras que seu povo conduziu nos litorais. Embora os dias destas incursões ulfenas estejam há muito no passado, você foi treinado para espalhar o terror no coração daqueles que lhe enfrentam.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Intimidação e Saber de Navegação. Você recebe o talento de perícia Olhar Intimidante.

SHOANTI PORTADOR DE NOME — BIOGRAFIA

Você é um membro de um quah shoanti e passou por sua cerimônia de chegada da idade, ganhando a tradicional tatuagem de seu quah e adquirindo seu nome de adulto.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Atletismo e Saber de Quah. Você recebe o talento de perícia Escalador de Combate.

VIAJANTE TASSILONIANO — BIOGRAFIA

Você veio da antiga Tassilônia, um dos cidadãos que apareceram fora do tempo junto da cidade de Xin-Edasseril. Você sabe de muitas coisas que foram perdidas há tempos... junto com muitas outras coisas que não são mais verdadeiras.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Arcanismo e Saber de Tassilônia. Você recebe o talento de perícia Conhecimento Duvidoso.

Marcado pelas Runas

A magia rúnica da Tassilônia e suas nações descendentes deixaram sua marca em sua carne. Como um marcado pelas runas, você possui uma inusitada conexão próxima com esta magia antiga, que tem se tornado um campo de estudo recém-emergido para pequenos grupos de estudiosos interessados em Varísia e na Nova Tassilônia.

DEDICAÇÃO DE MARCADO PELAS RUNAS — TALENTO 2

INCOMUM | ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos treinado em Arcanismo; **Acesso** Você é das Terras das Sagas.

Seja pelo sangue (se você for varisiano, shoanti ou novo-tassiloniano) ou por exposição à magia rúnica, você se tornou um marcado pelas runas, com runas visíveis e brilhantes em seu corpo na forma de tatuagens ou cicatrizes. Você pode ter possuído estas marcas antes de ganhar o arquétipo, mas só se torna verdadeiramente marcado pelas runas quando escolhe estudar e se arriscar no poder das runas. Você se torna especialista em Arcanismo e também se torna treinado em Saber da Tassilônia, ou especialista em Saber da Tassilônia se já for treinado nessa perícia.

Escolha um truque mágico da lista de magias arcanas. Uma das runas em seu corpo corresponde ao truque mágico escolhido, e você pode conjurar o truque mágico escolhido como uma magia arcana inata.

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de marcado pelas runas.

RUNAS DE MAGIA — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Marcado pelas Runas

As runas mágicas em seu corpo lhe concedem algumas habilidades mágicas. Escolha uma magia arcana de 1º nível. Você ganha uma runa de magia em seu corpo correspondente à magia escolhida, que você pode conjurar uma vez por dia como uma magia inata. No 6º nível, você ganha uma runa de magia correspondente a uma magia arcana de 2º nível e, no 8º nível, ganha uma runa de magia correspondente a uma magia arcana de 3º nível.

RUNA DE PROTEÇÃO — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Marcado pelas Runas

Suas runas fornecem um efeito de segurança que lhe protege contra uma escola de magia específica. Escolha uma escola de magia diferente de adivinhação. Você ganha uma runa em seu corpo correspondente a essa escola e recebe +2 de bônus de circunstância em todas as jogadas de salvamento contra efeitos dessa escola.

RUNA VIVA — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Marcado pelas Runas

Você formou uma conexão entre as runas em seu corpo e a magia de pedras rúnicas, permitindo-lhe colocar uma runa de armadura em sua carne viva. Seu corpo pode conter uma única runa de propriedade; você não pode inscrever uma runa de propriedade em seu corpo se ela tiver requerimentos de tipo ou categoria de armadura ou se a propriedade fosse afetar a armadura em vez de seu usuário. Se vestir armadura, você recebe os efeitos da runa de propriedade em adição a quaisquer efeitos dessa armadura.

RUNAS DE MAGIA MAIOR — TALENTO 10

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Runas de Magia

Você ganha runas de magia mais poderosas. Você ganha uma runa de magia correspondente a uma magia arcana de 4º nível. No 12º nível, você ganha uma runa de magia correspondente a uma magia arcana de 5º nível e, no 14º nível, ganha uma runa de magia correspondente a uma magia arcana de 6º nível.

Vastidão Mwangi

Nações

ENSEADA DE SANGUE (OM)
Sindicatos Secretos
Capital: Enseada de Sangue (5.281)

KIBWE (CB)
Conselho Representativo
Capital: Kibwe (3.800)

MZALI (ON)
Ditadura Teocrática
Capital: Mzali (36.900)

NANTAMBU (NB)
Conselho Democrático
Capital: Nantambu (14.500)

SENGHOR (CB)
Conselho Mercantil
Capital: Senghor (26.430)

USARO (CM)
Anarquia
Capital: Usaro (8.790)

VIDRIAN (N)
Conselho Representativo
Capital: Anthusis (8.900)

Povos

Élfico
Garundi
Halfling
Mwangi
Taldano

Idiomas

Comum
Élfico
Garundi
Halfling
Mwangi

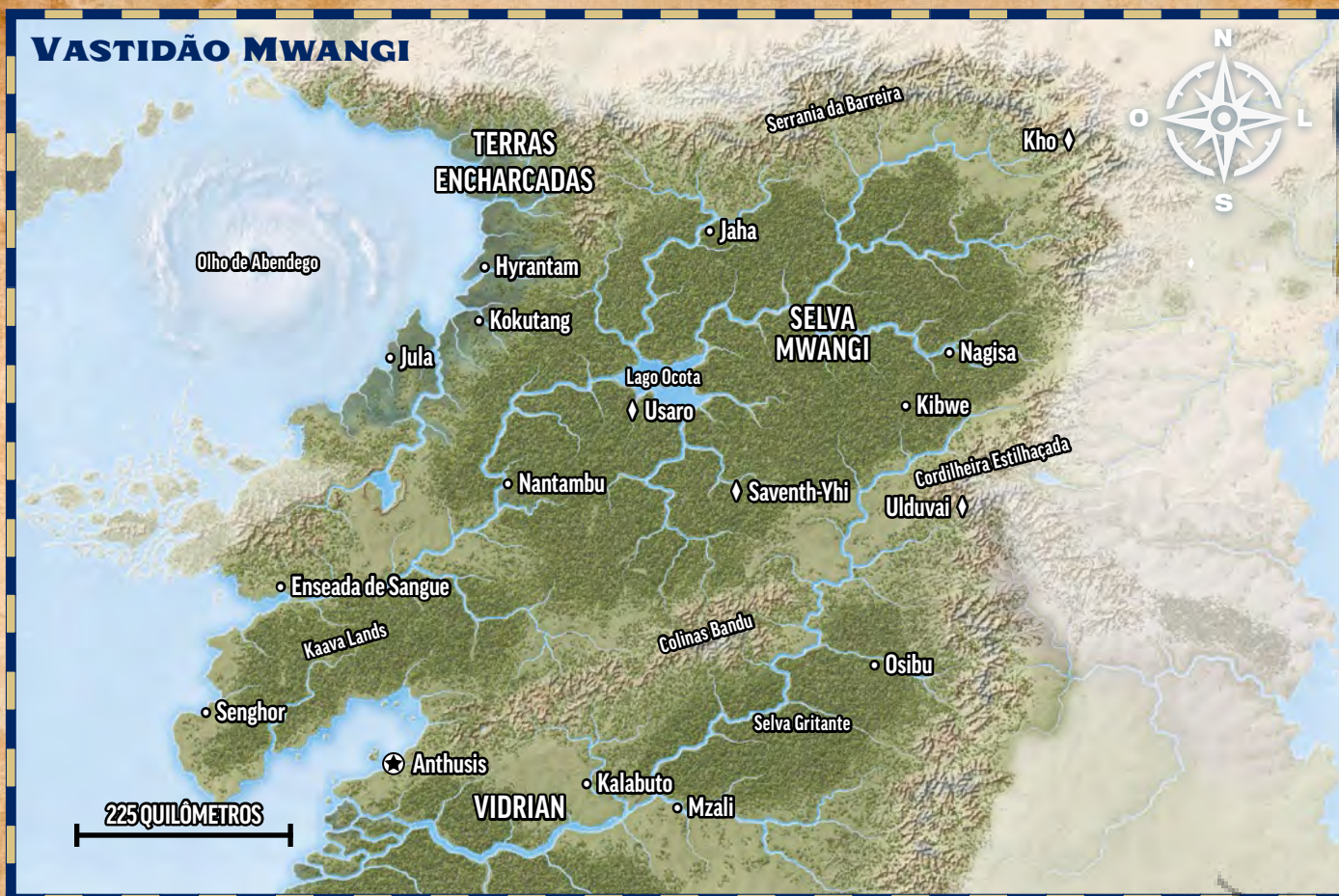
Facções

Consórcio Áspide
Fé Verde
Magaambya

Religiões

Abadar
Norgorber
Calistria
Sarenrae
Gozreh
Shelyn

Recursos

Frutos do Mar
Gado/Couros
Grãos/Frutas/Vegetais
Itens Mágicos
Livros/Saber
Madeira
Minérios
Naves
Produtos de Luxo
Tecidos

Vastidão Mwangi

LINHA DO TEMPO

–3502 CA Velho Mago Jatembe e seus Dez Guerreiros Mágicos retornam muito do conhecimento perdido pela humanidade para a Vastidão Mwangi, particularmente a arte do magismo.

–2556 CA O Império Shory é fundado.

–2323 CA Kho, primeira das cidades flutuantes de Shory, é erguida no ar.

–2289 CA Começa a era dourada de Shory.

–632 CA O Tarrasque, maior das Proles de Rovagug, destrói a cidade flutuantes de Kho.

–507 CA Com seus cidadãos devastados pelo contato com criaturas da Tapeçaria Escura, a cidade flutuante de Ulduvai cai na Cordilheira Estilhaçada.

2089 CA O Sexto Exército de Exploração de Taldor tenta anexar a Vastidão Mwangi, falhando desastrosamente.

4138 CA Cheliax estabelece a colônia de Sargava na costa oeste de Garunde.

4332 CA O Pathfinder Durvin Gest lança as *Lentes de Galundari* no Poço do Nêmese de Osibu e escapa da cidade com sua memória intacta.

4606 CA O enorme furacão conhecido como o Olho de Abendego surge após a morte de Aroden, inundando as nações de Lirgen e Yamasa e criando as Terras Encharcadas.

4610 CA Uma força invasora de Sargava marcha para Mzali, somente para ser incinerada pelos restos animados do deus-criança Walkena.

4615 CA Após evacuar seus cidadãos sobreviventes, toda a cabala de astrólogos governantes de Lirgen comete suicídio.

4643 CA Pagos pelo Barão Grallus de Sargava, vários Capitães Livres expulsam uma frota chelixe, estabelecendo a independência da colônia.

4684 CA O Rei Gorila de Usaro envia um exército pelos túneis sob as montanhas da Cordilheira Estilhaçada para atacar

A Vastidão Mwangi é uma região verdejante e uma fonte de lendas, contos e rumores que inspiram e assustam, mas seus habitantes não são muito conhecidos no resto da região do Mar Interior. A Vastidão é rica em beleza, arte e estudos, e seu povo trabalha duro e desenvolve estratégias astutas para prosperar em um ambiente frequentemente hostil. É uma terra onde culturas díspares regularmente cruzam caminho e povos diversos prosperam até mesmo entre os vários perigos da região.

Mwangi é uma região tão exuberante e rica em recursos que poucos passam fome ou necessidade. O acesso direto a alimentos, água, fibra e materiais preciosos permitiu muitos dos primeiros povos mwangi a estabelecerem suas próprias comunidades, cidades e até mesmo nações em completo isolamento do mundo exterior. As cidades-estados e países apresentados aqui são apenas alguns dos mais conhecidos; existem muitas outras comunidades nesta selva imensa, algumas das quais passaram séculos sem contato com o resto da Vastidão Mwangi, muito menos com a região do Mar Interior.

Enseada de Sangue

Este decadente refúgio para a pirataria se torna cada vez mais perigoso conforme fica mais rico com a chegada de riquezas ilícitas. Uma reorganização política radical na antiga nação de Sargava, agora Vidrian, cortou o fluxo constante de propinas que mantinha complacentes os piratas próximos de Enseada de Sangue. Sem os recursos de Vidrian, os Capitães Livres voltaram sua atenção para a Enseada de Sangue. O influxo massivo de Capitães Livres ávidos por sua parte da riqueza de Enseada de Sangue causou uma grande disrupção no poder, com o Consórcio Áspide — uma notória aliança comercial baseada em Cheliax — achando difícil manter seu outrora incontestável controle da cidade. A influência agora oscila entre os atuais líderes da Áspide e os usurpadores Capitães Livres, deixando o resto da população em meio ao fogo cruzado das facções rivais.

Complicando ainda mais a guerra sombria que frequentemente respinga nas ruas da cidade de Enseada de Sangue estão os refugiados colonialistas da antiga Sargava que começaram a encher a cidade na esperança de um recomeço. Contudo, o caótico porto está longe de ser receptivo a imigrantes. Em Enseada de Sangue, subterfúgio e negociações escusas são as únicas formas confiáveis de ganhar destaque entre o miasma social em constante mudança. Os pobres da cidade possuem pouca ou nenhuma chance de saíram das partes mais sombrias e puídas da Enseada, e imigrantes rapidamente aprendem que a melhor forma de conseguir qualquer coisa é aliar-se com o Consórcio Áspide ou com os Capitães Livres, embora isto frequentemente exija reavaliar seus valores morais.

Kibwe

A cidade de Kibwe é um bastião de comércio aninhado nas selvas da Vastidão oriental. Desde tempos antiquíssimos, comerciantes do litoral têm se encontrado aqui com caravanas vindas pelo Passo Ndele de Nex, Katapesh e outras nações ao leste, negociando produtos nos movimentados mercados da cidade e trocando notícias de locais distantes. Como resultado desta mistura, Kibwe não somente cresceu e prosperou, mas também se diversificou descontroladamente, com humanos, elfos e gnomos convivendo com gigantes, kobolds, povo-lagartos e outros povos incomuns em nome do comércio. Barganhar é a maior forma de arte desta cidade e, como o velho ditado diz, "Se você não encontrar algo em Kibwe, esse algo não pode ser encontrado".

Ninguém atualmente vivo pode dizer com certeza quem construiu as gigantes muralhas de granito de Kibwe, mas todos concordam que elas precedem Xatramba Sagrada, a nação perdida que controlava a cidade séculos antes de cair para os demônios. Erguendo-se espessas e impregnáveis da selva ao seu redor, as muralhas de Kibwe se inclinam para dentro, com suas faces cobertas de milhares de runas antigas e muitas vezes indecifráveis. Do lado de dentro, a cidade é um emaranhado de vizinhanças organizadas por nacionalidades, grupos étnicos ou sistemas de crença, com novos visitantes às vezes reclamando que o idioma predominante muda a cada rua atravessada. Felizmente, os mesmos anciões que criaram as muralhas de Kibwe também forneceram um valioso auxílio de orientação local: os Pilares-Sentinelas, estátuas de pedra-sabão e ídolos alcandorados sobre altas colunas. Frequentemente possuindo formatos bizarros — pessoas-tigre com presas longas ou pássaros humanoides sem penas, sempre armados com espadas e escudos — dizem que os ídolos mantêm guarda sobre a cidade, prontos para assumir vida em momentos de grande necessidade dos

residentes. Embora os habitantes difiram em quanto eles acreditam nessas histórias, todos concordam que os Pilares agem como marcos inestimáveis em uma cidade onde placas de rua podem mudar de idioma dezenas de vezes em poucos passos.

Visando um maior comércio, Kibwe mantém uma estrita neutralidade em assuntos políticos. A cidade-estado é governada por um conselho de representantes apontados pelos vários clãs e micro-comunidades. Debates públicos são comuns no Pavilhão Adayenki, um espaço comum sagrado coberto de pétalas e apartado do mercado por muros de tapeçarias e couros de animais pendurados. Embora esta abordagem representativa à democracia tenha historicamente resultado em um governo turbulento mas estável, recentemente o conselho tem sido pressionado por forças internas e externas. Desde a recente decisão do governo de proibir a escravidão, a vizinhança da Quadra Bekyar se encontra à beira da violência conforme ex-escravagistas planejam reverter a decisão. Ao mesmo tempo, comerciantes internacionais — como o Consórcio Áspide — constantemente buscam promover agitações para assumir o controle das consideráveis jazidas de minério da cidade, enquanto o antigamente pequeno Acampamento Bwamandu — a vizinhança devotada a receber refugiados de Usaro — tem se expandido com imigrantes e ameaça exaurir os recursos da cidade. Com tanta pressão, parece somente uma questão de tempo até que algo aconteça, e ninguém sabe dizer se a sociedade heterogênea de Kibwe irá se unir ou se partir por completo.

Lago Ocota

Viajantes atravessando Mwangi fazem bem em temer as bestas que vivem entre as copas e águas da selva. Alguns dos exemplos mais traiçoeiros de monstros vivem no Lago Ocota e ao seu redor, um corpo d'água massivo conectando a maioria dos afluentes de Mwangi. Entretanto, mesmo a ameaça de monstruosidades aquáticas são incapazes de impedir os mais corajosos e os tolos de tentarem tomar os charcos, bosques e margens ao redor do lago. Com a morte recente do Rei Gorila distraindo a cidade costeira de Usaro, o Lago Ocota se encontra invadido por empreendedores de todos os tipos.

Alkenstrela. Suas forças tomaram várias armas de fogo e a maior bombarda da Armaria como troféu. Após anos de ataques contra colonizadores de Sargava, o deus-criança Walkena deixa Kalabuto pela primeira vez.

4710 CA — Aventureiros redescobrem a cidade de Saventh-Yhi e matam o Rei Gorila Ruthazek, causando uma enorme desordem em Usaro.

4715 CA — Cidadãos nativos derrubam o governo colonial de Sargava, retornando-a para o governo local e renomeando-a Vidrian. Vidrian cessa seus pagamentos de proteção para os Capitães Livres dos Grilhões, provocando os piratas a atacarem a nova nação.

4717 CA — Vidrian suporta o ataque de retaliação dos Capitães Livres, consolidando seu lugar como uma nação permanente e forçando os piratas a limitarem suas incursões a águas abertas.

FIGURAS NOTÁVEIS

Abaixo são apresentadas figuras públicas importantes na região.

ENOSHA

Um dos conselheiros mais influente em Nantambu, Enosha é rodeado de rumores o acusando de bruxaria ou de ser parte povo-felino.

AVARNEUS

Heroína da revolução vidriana, a presença de Avarneus no conselho de Vidrian é um dos principais fatores que mantêm unido o governo recém-criado.

ISAARA

Rainha econômica não coroada dos portos de Senghor, Isaara tem influência em todos os carregamentos que entram ou saem das docas da cidade.

VERSENNE

Vernesse lidera incansavelmente a pesquisa de astrólogos lirgeni em Jaha e em todos os lugares que buscam dar um fim ao devastador Olho de Abendego.

Pretensos posseiros das cidades-estados mwangi, refugiados da antiga Sargava e colonizadores de distantes reinos sedentos por recursos enxamearam o Lago Ocota na esperança de conseguir parte da terra para si. A região agora é um caldeirão de conflitos. Colonizadores disputam entre si, os orcs locais lutam para permanecer em sua terra natal e forças maculadas por demônios de Usaro competem para reestabelecer a presença de sua cidade assombrada na região.

As tribos orc residentes do Lago Ocota aprenderam há tempos como lidar com os perigos da região e lutaram arduamente para estabelecerem seus próprios assentamentos. Estes orcs possuem bastante experiência em lidar com os guerreiros de Usaro e até mesmo desenvolveram tatuagens mágicas para se protegerem das influências demoníacas de Usaro. Agora, os orcs devem lutar com unhas e dentes para proteger sua terra natal.

Mzali

A cidade-templo de Mzali foi no passado o centro de um antigo império governado por reis-sóis semidivinos. Há muito tempo, um poderoso grupo de xamãs chamado de Conselho de Mwanyisa obteve sucesso em derrubar a monarquia — contudo, os xamãs foram incapazes de manter o estado unido. Sob seu governo, o império desmoronou, até que na Era dos Presságios Perdidos eles mal controlavam a própria cidade capital meio vazia.

Com o tempo, Mzali poderia eventualmente ter sido abandonada. Contudo, um século atrás, membros do conselho receberam uma visão profetizando o renascimento do império. Logo após, enquanto investigavam uma das muitas tumbas escondidas da cidade, eles descobriram uma múmia criança vestida com os trajes de um rei-sol. Textos antigos proclamavam a múmia Walkena, um lendário deus-criança que comandava magia além de qualquer coisa que os xamãs podiam imaginar. O conselho prontamente colocou em exibição pública esta relíquia de seu poder antigo, e o resultante fluxo de peregrinos locais à cidade — e histórias de tesouros fabulosos descobertos junto da múmia — atraiu a atenção de colonos chelixes em Kalabuto. Os colonos atacaram Mzali somente para serem completamente imolados quando a múmia miraculosamente voltou à vida e invocou uma chuva de fogos do céu.

Desde seu retorno triunfante, Walkena tem governado Mzali absolutamente, com o Conselho de Mwanyisa reduzido a um papel consultivo. Sob seu olhar morto-vivo, a cidade fervilha com vida mais uma vez. Milhares de mwangi migraram para servir Walkena, incentivados pela missão pública do deus-criança de expulsar os colonizadores nortenhos e unir a Vastidão sob sua própria bandeira. Contudo, este renascimento do governo nativo é uma faca de dois gumes, pois as políticas de Walkena estão longe de serem progressistas. Cruel e poderoso, o morto-vivo demonstra favoritismo evidente a seus apoiadores e sentencia qualquer um que o questione à horrível e fatal Punição dos Sete Sóis Raivosos. O comércio com não-mwangi está banido, e qualquer um encontrado associando-se a forasteiros sem permissão explícita é rotulado como traidor. Estas pressões — combinadas com o fato do novo estado de Vidrian recentemente ter conseguido derrubar seu regime colonial sem a ajuda de Walkena — têm recentemente atraído muitos cidadãos mzali para fora da cidade, enfurecendo seu governante e resultando em rumores de que o deus-criança pode estar planejando um ataque contra Vidrian. Esta tensão só se intensificou na presença dos Leões Reluzentes, um grupo de insurgentes mzali que buscam depor Walkena e devolver sua cidade ao povo.

Localizada nos bancos do Rio Pasuango, nas profundezas das remotas planícies sul de Mwangi, Mzali é uma grande massa de catedrais e monumentos que refletem na água que cobre as ruas a cada temporada de monção. Árvores nodosas enroscam suas raízes enormes ao redor das fachadas e dos complexos de templos de pedra, com suas formas frequentemente integradas à arquitetura, com a maioria das estruturas circundadas por fossos para proteção e drenagem. No centro da cidade, o Templo da Criança Imortal de Walkena se eleva sobre os prédios próximos, mas ainda assim a cidade é repleta de santuários dedicados tanto a entidades contemporâneas quanto esquecidas, alguns em uso ativo e outros cooptados para abrigar mercados ou cortiços. Mais necrópole do que cidade sagrada, Mzali também abriga dezenas de mamoas: tumbas piramidais cavas na terra com somente suas pedras imbricadas visíveis, enquanto o resto dos monumentos ficam escondidos sob as fundações de outras estruturas. O próprio Walkena foi descoberto em uma dessas mamoas e, apesar do perigo, ladrões de tumbas oportunistas ocasionalmente ainda se esgueiram pelas vigias da cidade na esperança de coletar relíquias valiosas destas criptas inexploradas.

Nantambu

Às vezes chamada de Cidade do Vento Cantado pelos carrilhões alegres de vidro colorido que ficam suspensos em todos os prédios, Nantambu é um bastião de paz e sofisticação. Canais do Rio Vanji carregam água não somente para a cidade, mas através dela, demarcando distritos em grandes linhas curvadas cobertas por graciosas pontes arqueadas. Nos mercados cosmopolitas de Nantambu, especiarias e magia de toda a Vastidão fluem livremente — ainda assim, a cidade não precisa de muralhas defensivas, nem exércitos permanentes, pois é protegida por algo muito mais poderoso do que pedra ou aço.

Fundada por um mágico lendário conhecido como o Velho Mago Jatembe, o Magaambya é a mais antiga academia de magia arcana na região do Mar Interior, e talvez de todo Golarion. Avolumando-se sobre os outros prédios de pedra menores da cidade, o anel de 10 torres geminadas da academia formam o centro de Nantambu, cada uma decorada com um enorme mosaico de um dos lendários Dez Guerreiros Mágicos. Alunos de todo o mundo vêm estudar em seus salões históricos, focando primariamente na meticulosa arte do magismo. Os estilos de ensino dentro das escolas variam bastante; alguns professores ensinam somente através de tradições orais didáticas, enquanto outros promovem o estudo de textos antigos — muitos escritos à pena pelo Velho Mago Jatembe e seus discípulos. Os professores da academia são notórios por peregrinarem em terras muito distantes e visitarem estudiosos de outras nações, significando que às vezes os estudantes precisam viajar grandes distâncias para ter acesso a determinados mentores. A universidade também encoraja o trabalho de campo, e em alguns momentos há mais professores titulares conduzindo pesquisa nos cantos distantes do mundo do que na escola em si. Tais professores frequentemente enviam seus estudantes favoritos para assegurar — ou descobrir — as ruínas ou artefatos que eles pretendem estudar. Na Magaambya, diz-se que um mago aprende lendo e fazendo — uma filosofia às vezes denominada como "a Palavra e o Caminho" — portanto, isolar um deles do mundo em estudo perpétuo é, na melhor das hipóteses, contraprodutivo e, no pior dos casos, mesquinho. Na tradição de Jatembe, o estudo é definitivamente menos importante do que usar o que aprendeu para servir os outros.

A ênfase dos magaambyanos no serviço é a fonte da força de Nantambu, com os magos residentes garantindo que nenhuma força invasora tenha sequer chegado a menos de 30 quilômetros da cidade. Esta proteção também se estende às aldeias vizinhas, e apesar de não haver acordos formais de lealdade, mais de uma centena desses assentamentos paga tributos à cidade voluntariamente e com gratidão. Apoiado pela instituição da faculdade, o conselho governante de prefeitos-magistrados de Nantambu preside a cidade e os territórios ao seu redor, usando a famosa *Pedra do Sentinela* da Torre Nantambiyana para magicamente ficar de olho em Usaro e outras ameaças na região.

Contudo, Nantambu está bem distante de ser somente uma extensão dos Magaambya. Sua reputação por estudos a levou ao estabelecimento de muitas outras escolas proeminentes, ensinando tudo desde ciência e ferraria a tradições marciais mwangi. Alguns dizem, então, que acidade também deve abrigar a maior Loja Pathfinder na Vastidão. Famosa por aceitar estranhos, a população de Nantambu ostenta dezenas de ancestralidades dife-

Economia

A Vastidão Mwangi é rica em recursos naturais. Seu solo fértil dá vida a florestas copiosas, colheitas abundantes e a ervas e plantas medicinais raras, enquanto as minas de suas montanhas produzem incontáveis toneladas de minério e gemas. Infelizmente, esta riqueza tem sido tanto uma maldição quanto uma benção nos séculos recentes, já que habitantes locais são forçados a defenderem suas terras contra colonizadores militantes de Avistânia. Muito do comércio com as nações nortenhas é concentrado ao longo da costa oeste – onde portos como Senghor abrigam navios mercantes de todo o Mar Interior – enquanto a interiorana Kibwe serve de passagem para caravanas de comércio terrestre vindas das nações garundi orientais e Nantambu atrai estudiosos de todo o globo. Na maioria das vezes, embora residentes possam capitalizar as oportunidades fornecidas pelo comércio exterior, assentamentos na Vastidão são em sua maioria autossuficientes, comercializando com vizinhos imediatos e dependendo pouco de importações – um motivo de grande frustração para companhias nortenhas como o Consórcio Áspide.

MZALI

RELAÇÕES

Sem um governo unificado, a miríade de culturas e cidades da Vastidão Mwangi possuem uma gama igualmente ampla de relações com nações estrangeiras e entre si. Em Nantambu e Kibwe, comerciantes estrangeiros pacíficos são bem-vindos independentemente de seu local de origem, enquanto que em Mzali os comerciantes não-mwangi encaram a execução ou pior. Vidrian e outras nações litorâneas mantêm um ódio merecido de Cheliax – que adoraria retomar sua antiga colônia – e dos Capitães Livres dos Grilhões, agora que Vidrian parou de pagá-los por proteção.

rentes, de elfos ekujae a povo-lagartos de Jaha e de gnolls a povo-felinos. Em Nantambu é possível encontrar até mesmo os povos mais reclusos de Mwangi, como os tímidos anadi, os goloma de muitos olhos, os shisks emplumados ou os conrasu adoradores de inevitáveis com suas máquinas biológicas elaboradas e exoesqueletos vivos de madeira. Independentemente de sua estranheza, todas as entidades de boa-vontade são bem-vindas na Cidade do Vento Cantado. E com a recente corrida às terras do Lago Ocota, esta hospitalidade tem só aumentado, sendo que a cada ano a cidade fica mais segura em sua posição como o centro cultural da Vastidão.

Senghor

A cidade-estado de Senghor teve que fazer mudanças significativas recentemente, mais notavelmente devido à derrubada de Sargava e ao subsequente estabelecimento de Vidrian. Previamente, Senghor tinha um grau de importância como um dos poucos polos comerciais seguros restantes de Mwangi e como lar da armada mais poderosa da Vastidão. Entretanto, com a queda do regime colonial de Sargava, parte dessa proteção se perdeu, já que os Capitães Livres — que tiravam lucros dos subornos de Sargava — agora incursionam nas águas ao redor de Senghor para compensar suas perdas, dificultando o comércio com antigos parceiros. As fortificações defensivas e dezenas de navios da marinha têm impedido estes piratas de alcançar a cidade em si, mas atualmente qualquer um que pretenda comercializar com Senghor primeiro deve conseguir passagem pelos bloqueios dos Capitães Livres — um risco que poucos estão dispostos a assumir.

O povo dominante de Senghor, chamado de caldaru, é único desta cidade e possui uma aparência distinta diferente dos outros povos mwangi. Eles são relativamente altos, com olhos verdes e tons de pele que variam de oliva a moreno escuro. Seu dialeto inclui várias palavras e frases ímpares, não encontradas em qualquer outro idioma mwangi. A mitologia senghorana sugere que os caldaru traçam sua linhagem de uma ancestralidade garundi que não existe mais, e a arquitetura singular da cidade só reforçar esta lenda.

Embora Senghor tenha comercializado de bom grado com Sargava no passado, os caldaru não têm interesse em permitir que estranhos firmem presença em sua cidade, portanto, não é surpresa que eles tenham ajudado a revolução sargavana para repelir os colonizadores chelixes. Para manter a concórdia entre Senghor e a nova nação de Vidrian, os dois firmaram uma aliança muito incipiente, com o objetivo de não permitir colonizadores de retomar Vidrian e de impedir qualquer possibilidade desses forasteiros ganharem influência em Senghor. A aliança também estabelece vários acordos comerciais e navais, com os termos beneficiando mais Senghor do que Vidrian. O povo de Vidrian foi grato à ajuda de Senghor nos primeiros dias de sua jovem nação mas, conforme cresceu em sua independência, seus cidadãos começaram a protestar contra os termos desequilibrados do acordo. Os líderes de Vidrian estão pressionando Senghor na esperança de renegociarem os termos do acordo, mas Senghor ainda não cedeu a estas demandas, aumentando a tensão entre os dois poderes.

Usaro

A cidade sombria de Usaro fica sobre o delta onde o Rio de Sangue encontra o Lago Ocota. Seus antigos zigurates brancos são adornados com decorações medonhas feitas dos restos dos inimigos da nação e seus pináculos desmoronados estão abarrotados com prisioneiros capturados e escravos. Usaro já foi governada pelo Rei Gorila, o servo favorito do lorde demônio Angazhan, mas quando aventureiros mataram o Rei Gorila, a cidade entrou em caos. Muitos dos lacaios do Rei Gorila — incluindo seus tenentes derhii, conselheiros gigantopithecus e soldados rasos charau-ka — disputaram para preencher o vácuo no poder. Após vários meses de luta interna, elfos kallijae partiram para a cidade, aproveitando a desordem para libertar centenas dos prisioneiros da cidade. Uma subsequente invasão orc dizimou a população da cidade, e quando os orcs tomaram o totem de Angazhan em Usaro, um artefato menor mantido no palácio da cidade, muitos dos sobreviventes afirmaram que a cidade tinha perdido a benção de Angazhan.

Embora a cidade permaneça em um estado caótico, uma facção emergente busca unir Usaro e destruir os inimigos da cidade. Liderados por um guerreiro mwangi e adorador de Angazhan chamado Shosenbe, o

GUARDA SENGHOR

grupo chama a si mesmo de os Escolhidos e prometem vingar-se contra os kallijae e as tribos orcs. Os Escolhidos têm conseguido, até então, repelir as invasões à cidade. Entretanto, Shosenbe é reticente sobre suas motivações e lealdade, e alguns questionam se ele realmente possui laços com o lorde demônio Angazhan ou se está seguindo sua própria agenda.

Vidrian

A nação colonial de Sargava encarou muitas dificuldades ao longo das últimas décadas, desde o isolamento de sua nação mãe, Cheliax, até a constante extorsão financeira pelos Capitães Livres dos Grilhões. Após anos de constante adversidade, os locais finalmente decidiram promover mudanças em suas terras. O que começou como uma pequena revolta de servos e escravos mwangi rapidamente se tornou uma completa derrubada dos suseranos da nação. Alguns dos colonizadores, agora várias gerações distante da era dourada de Cheliax e desdenhosos do estado de Sargava nas mãos de seus semelhantes, encontraram camaradagem entre os povos mwangi e escolheram lutar ao lado deles.

As forças rebeldes rapidamente alcançaram números enormes e foram capazes de tomar a capital de Eleder com relativa facilidade, demovendo o autoritário Barão Utilinus. Infelizmente, os rebeldes também precisaram disputar com os Capitães Livres quem exploraria a região. Não contentes em perder a receita constante na forma de dinheiro de proteção de Sargava, os Capitães Livres iniciaram uma batalha sangrenta contra os rebeldes, uma provação que durou por mais de um ano. Após incontáveis combates e uma aliança forjada às pressas com Senghor, as forças combinadas dos mwangi e colonizadores vira-casaca conseguiram afastar os piratas. Com os Capitães Livres longe, o território se tornou a nova nação de Vidrian em 4717 CA.

Hoje, o povo de Vidrian trabalha duro para usar as vantagens e recursos que originalmente atraíram Cheliax para colonizar a região e obterem uma melhor estabilidade econômica para o país. Alguns dos navios tomados dos Capitães Livres derrotados são utilizados para o comércio ao longo da costa oeste de Garunde. Embaixadores foram enviados para a grande região do Mar Interior para ajudar a estabelecer laços diplomáticos; eles já obtiveram sucesso em Absalom, Andoran, Osírion e Ravounel, e seu progresso não mostra sinais de desaceleramento.

As cicatrizes da colonização ainda afetam a nação. Tendo derrubado os antigos governantes de Sargava a pouco tempo, o povo de Vidrian está bem ciente de quão facilmente a sua incipiente sociedade pode ser reconquistada. Embora todos os vídricos concordem que devem ser tomadas medidas para reconstruir a economia do país e proteger a Vastidão Mwangi de ser colonizada novamente, é mais fácil falar desses objetivos nobres do que cumpri-los. O governo de Vidrian é um coletivo pragmático de poderes influentes díspares, cada um com uma ideia diferente de como guiar o avanço do país, e seus desacordos levam a impasses caóticos. Propostas diplomáticas direcionadas a outras nações mwangi têm sido recebidas com relutância, já que estas cidades-estados autossuficientes têm pouco desejo em abrir mão de sua total independência. A aliança entre Senghor e Vidrian permanece incontestada, e outras alianças de Vidrian, como os anadi asse-

Os Dez Guerreiros Mágicos

O Velho Mago Jatembe é amplamente considerado como um dos maiores conjuradores na história, tendo tirado a humanidade da Era da Angústia após a Queda de Terra ao reintroduzir a arte do magismo, mas não completou nenhuma de suas realizações sozinho. Os Dez Guerreiros Mágicos o ajudaram: discípulos poderosos dedicados a proteger o conhecimento e povo de Garunde enquanto a civilização lutava para se reafirmar. Em sua sabedoria, Jatembe desafiou seus aprendizes a abrir mão de tudo por sua missão, até mesmo de suas próprias identidades, com cada guerreiro vestindo uma máscara dourada ostentando a aparência de um animal da selva diferente. Existem muitas histórias das proezas dos guerreiros mágicos, como a forma com que derrotaram o Rei das Formigas Mordedoras para liberar o Portal para a Estrela Vermelha, ou quando ajudaram Jatembe a criar o *Anel das Nove Facetas*. Mais importante ainda, eles agiram como líderes e professores para o povo da Vastidão Mwangi, fundando escolas como a grande Magaambya em Nantambu. No final, eles desapareceram da história, sem deixar túmulos — embora estudiosos tenham encontrado evidências de que um deles, conhecido como Heron Negro, foi o principal arquiteto do Império Shory.

KHO

TATUAGENS CHUVANAS

Orcs de Mwangi elaboram tatuagens mágicas para se protegerem de influência demoníaca.

TATUAGEM ABENÇOADA ITEM 4

INCOMUM ABJURAÇÃO INVESTIDO MÁGICO TATUAGEM

Preço 90 po

Uso tatuagem; **Volume** –

Você pode ativar a tatuagem como uma reação em vez de uma atividade de duas ações, acionada quando um demônio o ataca ou quando você tenta uma jogada de salvamento contra a habilidade de um demônio.

Ativação ◆◆ Interagir, visualizar; **Frequência** uma vez por dia; **Efeito** Você recebe o efeito da magia *proteção* contra mal.

melhados a aranhas, são relutantes em assumir compromissos miliares. Pior ainda, o vizinho mais próximo de Vidrian, o poderoso estado de Mzali, parece mais inclinado a ver a nova nação como uma ameaça potencial do que como uma aliada.

O povo de Vidrian é uma coalização de povos mwangi díspares, unidos sob uma história, causa e estandarte comuns. Uma população considerável de antigos colonizadores sargavanos também permanece na nação, protegidos pela lei contra retaliação. Embora sua ajuda na rebelião contra seus compatriotas e Capitães Livres tenha lhes garantido cidadania, a mudança brusca na cultura vídrica que ocorreu após os mwangi nativos recuperarem o controle de sua terra resultou em uma nova fonte de atrito entre estes dois grupos.

Outros Locais Mwangi

A Vastidão Mwangi é repleta de pequenas nações e clãs que possuem sua própria cultura e tradições únicas. Abaixo são apresentados mais alguns dos assentamentos e regiões mais proeminentes da Vastidão.

JAHA

Arquitetos desconhecidos construíram essa enorme cidade murada bem antes da Queda de Terra. As ruínas eram um ponto de fascínio para os astrólogos lirgeni que originalmente vieram a Jaha após o Olho de Abendego destruir seus lares. Xenofóbicos e insulares, estes cultos contempladores de estrelas relutantemente comercializam com estrangeiros, até mesmo com outros lirgeni. Dois anos atrás, uma coalizão de parentes lirgeni e povo-lagartos astrólogos das Terras Encharcadas chegaram aos portões de Jaha, prontos para resolver a questão e fazer os residentes da cidade compartilharem seus segredos. Entretanto, para sua surpresa, eles encontraram Jaha vazia, com seus ocupantes inexplicavelmente ausentes. Desencorajada mas destemida, a coalizão se assentou nas ruínas abandonadas, abrindo as portas de Jaha pela primeira vez em gerações. Hoje, estudiosos aventureiros são bem-vindos para ajudar os novos residentes a decifrar os vários mistérios da cidade, especialmente o desaparecimento dos antigos ocupantes lirgeni. Embora existam várias teorias, muitos acreditam que pode ter algo a ver com os estranhos marcos de pedra erguidos em vários pontos ao redor da cidade, ou com os quilômetros de túneis não catalogados sob suas ruas.

ELFOS MUALIJAE

NAÇÕES MUALIJAE

No passado partes de um reino unido, as três maiores nações dos elfos mwangi, conhecidas coletivamente como Mualijae, habitam nas selvas da Vastidão Mwangi. No oeste, os militantes ekujae servem como guardiões da floresta temidos e reverenciados, presos em uma guerrilha de uma década com o Consórcio Áspide. No noroeste, os kallijae lutaram há muito tempo para proteger habitantes locais — tanto elfos como

outros povos — das predações dos bandos invasores de Usaro. Os alijae das selvas nortenhas defendem as ruínas élficas de Nagisa, a Cidade Branca, dos exploradores ignorantes que arriscariam liberar seus males aprisionados.

OSIBU

Escondida nas profundezas da Selva Gritante, a utópica Osibu é assunto de lendas incontáveis — sendo que a maioria delas é verdade. Aventureiros que passam pelas defesas da cidade — flora e fauna controladas por um círculo de estatuas druídicas chamadas de Mulheres Duplamente Honradas — encontram uma cidade pavimentada em ouro, com seus cidadãos quase imortais graças à magia de seus líderes eleitos democraticamente. No centro da cidade, o grande regente arbóreo Dimari-Diji tem guardado o chamado Poço do Nêmese desde antes da queda da *Pedra Estelar*, impedindo qualquer um de entrar em suas profundezas inexploradas ou de dar atenção a seus sussurros sinistros. Aqueles que chegam à cidade são recebidos calorosamente, mas visitantes não podem sair sem concordar com uma *obrigação* que os faz guardar o local secreto da cidade ou sem beber uma concocção herbal que apaga toda a memória da localização de Osibu de suas mentes.

RUÍNAS DE KHO

Primeira cidade de Shory a voar, Kho também foi a primeira a cair. Em –632 CA, esta maravilha estonteante de magia e tecnologia caiu em um vale remoto das Montanhas da Serrania da Barreira, derrubada do céu pelo Tarrasque, a maior das Proles de Rovagug. Milhares morreram no desastre; os sobreviventes abandonaram os destroços de seu lar e desapareceram nas selvas.

Atualmente, Kho é um lugar assombrado, com suas abóbadas destruídas e cisternas desmoronadas ainda crepitando e fervilhando com magia antiga. Marids e outros extraplanares outrora obrigados a servir Shory agora reivindicam as ruínas para si, batalhando pela supremacia com morlockes degenerados e bestas terríveis das selvas e montanhas ao redor. Contudo, apesar do perigo e da recusa das tribos mwangi locais em tocar a cidade, as ruínas permanecem um importante destino para exploradores dispostos a fazer a arriscada jornada a fim de reivindicar tesouros perdidos e conhecimentos esquecidos dentro dos pináculos quebrados e templos soterrados da cidade.

TERRAS ENCHARCADAS

Quando o furacão permanente chamado de Olho de Abendego se formou logo após a morte de Aroden, as nações litorâneas de Lirgen e Yamasa foram catastroficamente inundadas. Hoje, o território é um pântano destruído e sem lei espreitado por predadores monstruosos, boggards sanguinários e os povo-lagartos agressivos chamados de Senhores de Terwa. A maioria de sua população humanoide original fugiu, e aqueles que permanecem por lá se uniram em gangues de sobreviventes que vasculham os destroços. Ainda assim, o desastre sempre atrai oportunistas e muitos aventureiros viajam para as nações arruinadas, agora chamadas de Terras Encharcadas, para saquear as cidades perdidas para a tempestade. Um dos poucos assentamentos ainda ocupados é Hyrantam, antiga capital de Lirgen, onde centenas de torres construídas pela Irmandade Saoc agora formam ilhas minúsculas sobre as águas, conectadas por pontes de corda e atormentadas por aberrações espreitando sob a superfície das águas.

ASTROLOGIA DO MAR INTERIOR

Muitas culturas diferentes no Mar Interior praticam astrologia – a arte de ler presságios e sinais nos movimentos das estrelas e dos planetas. Menos religião do que ciência, a prática envolve estudar cuidadosamente e manter registros detalhados, e embora alguns astrônomos convencionais denunciem a tradição, eles são incapazes de argumentar contra as predições às vezes surpreendentemente acuradas dos astrólogos.

As constelações mais proeminentes na astrologia do Mar Interior são as da Caravana Cósmica. Astrólogos dividem o céu noturno em 13 seções longitudinais iguais para os 13 signos e usam suas posições no céu para aprender sobre os eventos vindouros e os traços das pessoas que nascem sobre eles. Do belo Tordo ao sinistro Seguidor, estes signos são frequentemente associados com os varisianos adoradores de Desna ou à malfadada Irmandade Saoc de Lirgen.

OSIBU

Biografias

As biografias a seguir são particularmente adequadas para personagens da região das Terras Impossíveis.

ACADÊMICO DE MAGAAMBYA — BIOGRAFIA

Você estudou magia na prestigiada academia Magaambya em Nantambu, aprendendo tradições mágicas que datam do tempo do Velho Mago Jatembe e adquirindo um pedigree respeitado por estudiosos de magia em quase todos os lugares.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Arcanismo ou Natureza, e em Saber Acadêmico. Você recebe o talento de perícia Reconhecer Magia.

BUSCADOR DE SHORY — BIOGRAFIA

Você dedicou sua vida a desvendar os segredos do antigo Império Shory, seja através de pesquisa meticulosa ou viajando para ruínas distantes e perigosas para encontrar artefatos há muito perdidos.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Inteligência, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber de Shory. Você recebe o talento de perícia Especialidade de Manufatura.

CATADOR ENCHARCADO — BIOGRAFIA

Você conseguiu sobreviver nas Terras Encharcadas destruídas por tempestades e se tornou especialista em encontrar comida e ferramentas.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Constituição ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Sobrevivência e Saber de Pântanos. Você recebe o talento de perícia Forrageador.

BONUWAT TOCADO-PELAS-ONDAS — BIOGRAFIA

Você é uma criança do povo bonuwat, e o sal do mar corre em suas veias. Você aprendeu a navegar e a nadar graciosamente e com facilidade, ganhando o honorífico "tocado-pelas-ondas".

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Atletismo e Saber de Oceanos. Você recebe o talento de perícia Saqueador Subaquático.

LEÃO RELUZENTE — BIOGRAFIA

Você é um membro dos Leões Reluzentes e busca derrubar o reino tirânico de Walkena e libertar Mzali de seus caprichos cruéis. Você é experiente em operar disfarçado e precisa ser cauteloso sobre o que dizer e em quem confiar para evitar ser alvo das terríveis punições do rei-deus.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Força ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Dissimulação e Saber de Mzali. Você recebe o talento de perícia Mente na Minha Cara.

MARINHEIRO DE SENGHOR — BIOGRAFIA

Como um marinheiro experiente de Senghor, você sabe que a única coisa que o salvará do desastre em alto mar é um navio devidamente bem cuidado. Você entende de construção de navios de cabo a rabo e é capaz de fazer remendos rapidamente caso algo se quebre.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Inteligência ou Sabedoria, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Manufatura e Saber de Navegação. Você recebe o talento de perícia Reparo Rápido.

REFORMADOR DE VIDRIAN — BIOGRAFIA

Você sabe que a única maneira de sua terra natal de Vidrian permanecer livre de conquistadores estrangeiros é forjando um governo forte e unificado. Por isso, você busca unir seus cidadãos através de uma diplomacia cuidadosa e força de personalidade – ou, se necessário, com subterfúgio e intriga.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Destreza ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Diplomacia e Saber de Política. Você recebe o talento de perícia Camarada.

RESTAURADOR DE BEKYAR — BIOGRAFIA

Embora muitos bekyares adorem demônios, você busca pavimentar um caminho diferente para si e seus parentes enquanto também busca mudar o tratamento que outros mwangi dão à sua cultura.

Escolha duas melhorias de atributo. Uma deve ser aplicada em Sabedoria ou Carisma, e a outra é uma melhoria de atributo livre.

Você é treinado nas perícias Diplomacia e Saber do Abismo. Você recebe o talento de perícia Impressionar Grupo.

Guerreiro Mágico

Você mescla proeza marcial e mágica, seguindo a traição dos Dez Guerreiros Mágicos do Velho Mago Jatembe.

DEDICAÇÃO DE GUERREIRO MÁGICO — TALENTO 2

ARQUÉTIPO | DEDICAÇÃO

Pré-requisitos habilidade de conjurar magias de foco; **Acesso** Você é da Vastidão Mwangi.

Você assumiu uma máscara sem nome e fez o juramento dos guerreiros mágicos. Você se torna treinado em Arcanismo ou Natureza (à sua escolha) e em Saber de Guerreiro Mágico; se já for treinado em alguma dessas perícias, você se torna especialista nela.

Você esconde sua identidade por trás de uma máscara representando um animal à sua escolha, correspondendo a um dos tipos gerais de animal da magia *forma de animal*. Você recebe +1 de bônus de circunstância em salvamentos contra efeitos de adivinhação, embora, às vezes, recusar a remover sua máscara possa causar problemas em áreas que não respeitam ou compreendem a tradição dos guerreiros mágicos.

Ao selecionar este talento, se outra criatura vier a descobrir seu verdadeiro rosto ou nome, você perde suas habilidades deste arquétipo. Aliados próximos que souberem de sua decisão de assumir a máscara antes de você tomar sua dedicação não quebram este tabu, exceto se contarem para outra pessoa. Para recuperar suas habilidades, você deve descartar sua máscara e obter uma nova de um animal diferente, e então retreinar o Dedicação de Guerreiro Mágico para uma nova Dedicação de Guerreiro Mágico com sua nova máscara. Suas magias de foco do arquétipo guerreiro mágico são da mesma tradição que suas outras magias (escolha uma se tiver magias de várias tradições).

Especial Você não pode selecionar outro talento de dedicação até ter recebido dois outros talentos do arquétipo de guerreiro mágico.

ASPECTO DO GUERREIRO MÁGICO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Guerreiro Mágico

Você pode alterar sua forma para obter o aspecto do animal que sua máscara representa. Você ganha a magia de foco *aspecto do guerreiro mágico*.

TRANSFORMAÇÃO DO GUERREIRO MÁGICO — TALENTO 4

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Guerreiro Mágico

Você pode se transformar completamente no animal que sua máscara representa. Você ganha a magia de foco *transformação do guerreiro mágico*.

ANONIMATO SEM NOME — TALENTO 6

ARQUÉTIPO

Pré-requisitos Dedicação de Guerreiro Mágico

Sua máscara lhe protege de adivinhações. Uma vez por dia, você pode conjurar *indetecção* em si, elevada para o maior nível de magia que você é capaz de conjurar. A magia é encerrada imediatamente se sua máscara for removida (mesmo que por um momento).

MAGIAS DE FOCO DE GUERREIRO MÁGICO

ASPECTO DO GUERREIRO MÁGICO — FOCO 2

INCOMUM | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Conjuração ◆◆ somático, verbal

Duração 5 minutos

Você invoca o aspecto do animal de sua máscara, adquirindo características físicas reminiscentes desse animal. Você morfa levemente para essa criatura, obtendo as Velocidades e sentidos que receberia por usar *forma de animal* para se transformar no tipo de animal que sua máscara representa; estas Velocidades especiais não podem ser aumentadas por bônus de estado ou bônus de item.

TRANSFORMAÇÃO DO GUERREIRO MÁGICO — FOCO 2

INCOMUM | MORFIA | TRANSMUTAÇÃO

Conjuração ◆◆ somático, verbal

Duração 1 minuto

Você se transforma no animal de sua máscara. Você recebe os efeitos de *forma de animal*, elevada para o maior nível de *transformação do guerreiro mágico*, e pode se transformar somente no tipo de animal que sua máscara representa.

Glossário e Índice Remissivo

Este apêndice contém breves explanações e referências de páginas para o conteúdo apresentado neste livro, incluindo novas regras, locais, divindades, organizações e assim por diante. Novas regras são marcadas com um asterisco (*).

Abadar Deus ordeiro e neutro das cidades, da ordem e da riqueza. É conhecido como o Mestre do Primeiro Cofre. *Livro Básico* 437

Abissal Acredita-se que seja o primeiro idioma desenvolvido na Esfera Externa. Comumente falado por demônios.

Absalom Maior cidade da região do Mar Interior, localizada na Ilha da Pedra Estelar e originalmente fundada por Aroden. 12–23

acesso Determinadas habilidades, talentos e outras opções incomuns possuem uma seção de Acesso. Personagens que atendem aos critérios na seção obtêm acesso a essa opção. 10

Achaekek Deus ordeiro e mau dos assassinos, da punição divina e dos Louva-a-Deus Vermelhos. É conhecido como Aquele Que Anda no Sangue. 29

agente Pathfinder* (arquétipo) 23

Alkenstrela Uma cidade-estado localizada no centro das Desolações de Mana. A cidade é conhecida por suas tecnologias únicas, incluindo armas de fogo. 86–88

anão Um povo robusto que frequentemente vive no subterrâneo. *Livro Básico* 34–37

Andoran Uma nação relativamente jovem em Avistânia sul por sua adesão à democracia e liberdade pessoal. 62–64

Arautos da Noite Um grupo dedicado a contatar forças sinistras de locais escuros entre as estrelas.

Arazni Deusa neutra e má dos abusados, da dignidade e da não-morte involuntária. É conhecida como a Obstinada. 53

Arcádia Um dos continentes de Golarion. Fica a oeste da região do Mar Interior além das ruínas de Azlante. 6–7

armígero dos Cavaleiros Infernais* (arquétipo) 47

Aroden Deus ordeiro e neutro da humanidade, da inovação, da história, da cultura e do cumprimento do destino. É conhecido como o Último Azlanti. Agora está morto. 14, 21

Arquelordes de Nex Magos com treinamento formal nos caminhos do arquimago Nex. 92

Asmodeus Deus ordeiro e mau dos contratos, do orgulho, da escravidão e da tirania. É conhecido como o Príncipe das Trevas. *Livro Básico* 437

assassino do Louva-a-Deus Vermelho* (arquétipo) 35

Atiçadores Uma organização rebelde conhecida pelos atos ousados de seus membros e seu trabalho em combater a opressão.

Avistânia Um dos continentes de Golarion. Forma a metade norte da região do Mar Interior. 7

Azlante Uma das maiores nações durante a Era das Lendas. O império foi destruído durante a Queda de Terra, e suas ruínas permanecem entre as ilhas do Oceano Arcadiano. 8, 33

bekyar Um dos maiores subgrupos étnicos de Mwangi vivendo no sudoeste de Garunde.

Belkzen Uma região no noroeste de Avistânia. É conhecido como lar de vários clãs órquicos. 50–52

Besmara Deusa caótica e neutra da pirataria, dos monstros marinhos e dos conflitos. É conhecida como a Rainha Pirata. 29

biografias* 22, 34, 46, 58, 70, 82, 94, 106, 118, 130

bola de neve* (magia) 112

bonuwat Um dos maiores subgrupos étnicos de Mwangi vivendo na costa oeste de Garunde.

branquiário Humanoides anfíbios que vivem entre os mares da região do Mar Interior, os quais dizem descender do povo de Azlante. Eles se referem a si como azarketi e também são conhecidos como Azlanti Baixos.

Brevoy Uma nação no nordeste de Avistânia. É conhecida por sua incerteza política. 98–100

bússola desbravadora arcaica* (item mágico) 18

Calístria Deusa caótica e neutra da luxúria, da vingança e da enganação. É conhecida como Doce Ferroada. *Livro Básico* 437

Caminho Sussurrante Um grupo de cultistas decidado a espalhar a não-morte e servir ao lich Tar-Baphon. *Livro Básico* 440

Casandalee Deusa neutra da vida artificial, do pensamento livre e da apoteose intelectual. É conhecida como a Deusa de Ferro. 102

Casmarônia Um dos continentes de Golarion. Fica localizado imediatamente ao leste da região do Mar Interior. 7

Cavaleiros da Águia Uma força militar patrocinada pelo estado jurada a defender Andoran. Alguns ramos trabalham para encerrar a escravidão na região do Mar Interior. 62–63

Cavaleiros de Ultimuro Os cavaleiros remanescentes da antiga Ultimuro, que se empenham para acabar com o Tirano Sussurrante. 56

Cavaleiros Infernais Um coletivo de ordens cavalheirescas com um foco estrito em manter a ordem e executar a lei. 39–40

Cayden Cailean Deus caótico e bom da bravura, da cerveja, da liberdade e do vinho. É conhecido como o Herói Bêbado. *Livro Básico* 437

Cheliax Uma nação no sudoeste de Avistânia. É conhecida por seus vínculos a um governo diabólico. 38–40

Cicatriz de Sarkoris Uma região localizada no norte de Avistânia. O local onde ficava a demoníaca Ferida do Mundo. 100

Cômputo de Absalom O calendário mais utilizado em Avistânia e Garunde, consistindo de 52 semanas ao longo de 12 meses. O ano atual é 4719 CA.

Comum Um nome alternativo para o Taldane, o idioma mais disseminado na região do Mar Interior.

Consórcio Áspide Uma organização de comércio proeminente que se alastra pelo Mar Interior. São conhecidos por suas práticas inescrupulosas. 122

Coroa do Mundo O continente mais ao norte de Golarion, que conecta Avistânia a Tian Xia. 7

Cura Ateísta* (talento de perícia) 80

Desna Deusa caótica e boa dos sonhos, da sorte, das estrelas e dos viajantes. É conhecida como a Canção das Esferas. *Livro Básico* 438

Desolações de Mana Uma região localizada no leste de Garunde conhecida por suas áreas de magia morta e de magia selvagem. 88–89

Dracônico O idioma antigo dos dragões.

dragona da Legião Dourada* (item mágico) 63–64

Druma Uma nação no centro-sul de Avistânia. É conhecida por seu comércio proeminente e grade riqueza. 64–65

duelista aldori* (arquétipo) 107

Élfico O idioma dos elfos.

elfo Um povo misterioso com ricas tradições em magias e erudição. *Livro Básico* 38–41

elixir de orquídea solar* (item alquímico) 79

Enânico O idioma dos anões.

Enseada de Sangue Uma cidade portuária localizada no oeste da Vastidão Mwangi. É conhecida pela proeminência de piratas e outros criminosos entre sua população. 122

Era da Escuridão A era seguinte à Queda de Terra, que foi de –5293 CA a –4294 CA.

Era dos Presságios Perdidos A era que surgiu pela morte de Aroden, que se iniciou em 4606 CA e continua até os dias atuais.

Erastil Deus ordeiro e bom da família, das fazendas, da caça e do escambo. É conhecido como o Velho Certeiro. *Livro Básico* 438

Escaldo O idioma do povo ulfeno.
Espinheiro Um grande pântano no sul de Kyonin conhecido como o domínio do lorde demônio Arrazárvore. 67
estudante da perfeição* (arquétipo) 95
Fé Verde Uma filosofia que proclama que forças naturais são dignas de atenção e respeito. 129, *Livro Básico* 441
Ferida do Mundo Uma enorme fenda que se abriu na região de Sarkoris, permitindo as hordas demoníacas do Abismo saírem de lá e destruírem a região. O portal foi fechado, e a terra assombrada por demônios agora é conhecida como Cicatriz de Sarkoris. 98, 100
Floresta Matafiada Uma grande floresta que vai das Terras Sepulcrais a Nirmathas. 52
Floresta Viridante Uma grande floresta localizada no sudeste de Avistânia. Fica localizada entre Andoran, Galt e Taldor. 65
Galt Uma nação no leste de Avistânia. É conhecida como uma terra de constantes revoluções e revoltas políticas. 65–66
Garunde Um dos continentes de Golarion. Sua parte norte forma a metade sul da região do Mar Interior. 8
Garundi Uma etnia humana comum na região do Mar Interior espalhados pelas nações do norte de Garunde. *Livro Básico* 430
Geb Uma nação no leste de Garunde. Um refúgio para mortos-vivos. 89–91
Gholinom Uma cidade alghollthu nas profundezas do mar a oeste da costa de Rahadoum. 32
Gnômico O idioma dos gnomos.
gnomo Um povo pequeno habilidoso em magia e que busca novas experiências. *Livro Básico* 42–45
Goblin O idioma dos goblinursos, goblins e hobgoblins.
goblin Um povo pequeno com uma propensão a chamas e poucas inibições. *Livro Básico* 46–49
Golarion O planeta principal do cenário de campanha Presságios Perdidos. 6–9
Gorum Deus caótico e neutro da batalha, da força e das armas. É conhecido como Nosso Senhor em Ferro. *Livro Básico* 438
Gozreh Deus neutro da natureza, do mar e do clima. É conhecido como Os Ventos e As Ondas. *Livro Básico* 438
Grande Além O nome do coletivo para todos os planos de existência do multiverso conhecido. 10
Grilhões Uma região localizada na costa oeste de Garunde. É conhecida por sua pirataria desenfreada. 26–27
guerreiro mágico* (arquétipo) 131
Halfling O idioma dos halflings.
halfling Povo pequeno e alegre que às vezes é considerado sortudo. *Livro Básico* 50–53
Hallita O idioma do povo kellide no norte distante.
Hermea Uma nação localizada no Mar Fumegante além da costa oeste de Avistânia. É governada pelo deus dragão Mengkare. 28
humano Humanos são uma diversa gama de povos conhecidos por sua adaptabilidade. *Livro Básico* 54–58
Ilha de Erran Uma pequena ilha além da costa norte da Ilha da Pedra Estelar. É lar da armada de Absalom. 21
Ilha Mediogalti Uma grande ilha além da costa noroeste de Garunde. É o lar dos Assassinos do Louva-a-Deus Vermelho. 28–29
Ilha da Pedra Estelar Outro nome para Kortos. 14
Ilha do Terror Uma pequena ilha no centro do Lago Encarthan que serve como o centro de operações do Tirano Sussurrante. É assolada com tempestades terríveis e lar para horrores mortos-vivos. 52–53
Infernal O idioma comum dos habitantes do Inferno. Ele requer uma enunciação muito precisa.
Iomedae Deusa ordeira e boa da honra, da justiça, da regência e da valentia. É conhecida como a Herdeira. *Livro Básico* 438
Irim Uma cidade aquática dos elfos sob o mar além da costa norte de Ravounel. 32
Irori Deus ordeiro e neutro da história, do conhecimento e do autoaperfeiçoamento. É conhecido como o Mestre dos Mestres. *Livro Básico* 438
Irrisen Uma nação no noroeste de Avistânia. É conhecida por seu inveno constante e o governo de bruxas invernais. 110–112
Isger Uma nação no centro-sul de Avistânia. É conhecida como vassala de Cheliax e lar de vários clãs goblins. 40–42
Jaha Uma enorme cidade murada localizada na porção norte da Vastidão Mwangi. 128
Jalmeray Uma nação ilhada além da costa leste de Garunde. É lar para imigrantes da região distante de Vudra. 91–92
Jotun O idioma de gigantes e criaturas relacionadas.
Katapesh Uma nação na costa nordeste de Garunde. É conhecida por seus mercados proeminentes. 74–75
Keleshita Uma etnia humana na região do Mar Interior comum entre as nações da Rota Dourada. *Livro Básico* 430
Kelishiano O idioma do povo keleshita do leste.
Kellide Uma etnia humana na região do Mar Interior, originalmente entre as montanhas e estepes do norte de Avistânia. *Livro Básico* 430
Kho Os destroços de uma cidade voadora localizados no nordeste da Vastidão Mwangi. 129
Kibwe Uma cidade comercial localizada nos limites leste da Vastidão Mwangi. 122–123
Kienek-Li Um assentamento branquiário subaquático próximo da Ilha da Pedra Estelar. 32–33
Kortos A ilha que Aroden ergueu junto da *Pedra Estelar* e na qual Absalom foi construída. Também é conhecida como Ilha da Pedra Estelar. 14
Kyonin Uma nação no centro de Avistânia. É conhecida como o centro da cultura élfica em Avistânia. 66–67
Lago das Brumas e Véus Um grande lago no nordeste de Avistânia. 101
Lago Encarthan Um grande lago localizado no centro de Avistânia. É uma rota comercial comum entre as nações da região. 52–53
Lago Ocota Um grande lago localizado na parte central da Vastidão Mwangi. 123–124
Lamashtu Deusa caótica e má da loucura, dos monstros e dos pesadelos. É conhecida como a Mãe dos Monstros. *Livro Básico* 439
Lâmina do Leão* (arquétipo) 71
lâmina final* (item mágico) 66
Lâminas do Leão Um grupo secreto de espiões que acredita-se trabalhar para defender Taldor e seus interesses de seus inimigos. 69
lanterna de água-viva* (item) 32
Língua-das-Sombras Um idioma comum entre criaturas do Plano das Sombras e entre o povo nidalês.
Louva-a-Deus Vermelhos Um grupo de assassinos eficientes que serve a divindade louva-a-deus Achaekek e reside na Ilha Mediogalti. 28–29
Magaambya A academia mais antiga de Golarion dedicada ao aprendizado arcano, localizada na cidade de Nantambu. 125
marcado pelas runas* (arquétipo) 119
Mauxi Um dos maiores grupos étnicos mwangi, localizado principalmente em Thuvia e nas montanhas da Serrania da Barreira.
meio-elfo Uma das heranças proeminentes na região do Mar Interior. Eles compartilham traços em comum com elfos e humanos. *Livro Básico* 55
meio-orc Uma das heranças proeminentes na região do Mar Interior. Eles compartilham traços em comum com orcs e humanos. *Livro Básico* 55–56
Mendev Uma nação localizada no nordesde de Avistânia. É o lar de cruzados contra os demônios da Cicatriz de Sarkoris. 101–102
Molthune Uma nação localizada no centro de Avistânia. É conhecida por sua influência militar dominante e pela guerra com Nirmathas. 53–54

monólito vivo* (arquétipo) 83
Montanhas dos Cinco Reis Um região no sudeste de Avistânia considerada o centro da civilização enânica no Mar Interio. 67–68
Mualijae O termo coletivo para os três povos élficos localizados na Vastidão Mwangi. 128–129
Mwangi O nome para um dialeto comercial comum dos povos mwangi.
Mwangi Um grupo de etnias originalmente vindas da Vastidão Mwangi. *Livro Básico* 430
Mzali Uma cidade-templo localizada nos limites sul da Vastidão Mwangi. 124
nadadeiras* (item) 33
Nantambu Uma cidade-estado localizada na fronteira oeste da Selva Mwangi. 125–126
Necril O idioma de carniçais e outros mortos-vivos inteligentes.
Nethys Deus neutro da magia. É conhecido como O Olho Que Tudo Vê. *Livro Básico* 439
Nex Uma nação localizada na costa oeste de Garunde. É o lar do arquimago Nex e um centro para estudos arcanos. 92–93
Nidal Uma nação localizar ao longo da costa sudoeste de Avistânia. É conhecida como um reino vigiado por Zon-Kuthon. 42–43
Nidalês Uma etnia humana na região do Mar Interior que é comum em Nidal e nas áreas ao redor. *Livro Básico* 430
Nirmathas Uma nação localizada no centro de Avistânia. É conhecida por suas vastas regiões selvagens e guerra com Molthune. 54
Nocticula Deusa caótica e neutra dos artistas, dos exilados e da meia-noite. É conhecida como a Rainha Redentora. 113
Norgorber Deus neutro e mau da ganância, do homicídio, dos venenos e dos segredos. É conhecido como o Ceifador de Reputação. *Livro Básico* 439
Nova Tassilônia Uma nação relativamente nova localizada no noroeste de Avistânia. É o lar de tassilonianos deslocados. 112–113
Numéria Uma nação localizada no nordeste de Avistânia. É conhecida por sua tecnologia única recuperada de uma espaçonave alienígena. 102–103
Olho de Abendego Um furacão enorme estacionado entre a Ilha Mediogalti, os Grilhões e as Terras Encharcadas. 29–30
Olho dos Arquelordes* (talento de perícia) 93
Oprak Úma nação localizada no centro de Avistânia. É conhecida como o lar de hobgoblins e por ser uma terra conquistada à força. 55–56
Ordem Esotérica do Olho Palatino Uma organização secreta dedicada a trabalhar contra os Arautos da Noite e o Caminho Sussurrante. 57
Órquico O idioma dos orcs e meio-orcs.
Osibu Uma cidade idílica localizada nos limites sul da Vastidão Mwangi. 129
Osiriano O idioma mais disseminado no norte de Garunde. É derivado do Osiriano Antigo.
Osírion Uma nação no nordeste de Garunde. Contém incontáveis tumbas e templos do grande império da Velha Osírion. 76–77
pedra eônica pérola negra* (item mágico) 27
pesh* (item alquímico) 76
Pharasma Deusa neutra do nascimento, da morte, do destino e da profecia. É conhecida como Senhora dos Túmulos. *Livro Básico* 439
Pináculo Mordaz Uma torre estranha localizada no Mar Fumegante, conhecida como o lar dos elfos secretos do Pináculo Mordaz. 30–31
povo-lagarto Humanoides reptilianos que são extremamente adaptáveis e pacientes. Eles às vezes são conhecidos como iruxi. 128
Profecias de Kalistrade Uma filosofia dedicada a alcançar riqueza através de conduta deliberada. 124, *Livro Básico* 441
Qadira Uma nação localizada no sudeste de Avistânia. O estado mais a oeste da satrapia do grande Império Padixá de Kelesh. 77–78
Queda de Terra Um evento cataclísmico ocorrido em –5293 CA, que fez uma chuva de meteoritos cair sobre Golarion e causar uma destruição massiva.
Rahadoum Uma nação localizada no noroeste de Garunde. É conhecida por sua proibição de qualquer tipo de prática religiosa. 78–80
Ravounel Uma nação jovem localizada no sudoeste de Avistânia. É conhecida por sua revolta contra Cheliax e movimento contínuo por liberdades individuais. 44–45
Razmir Deus ordeiro e mau da ordem, do luxo, da obediência e da nação de Razmiran. É conhecido como o Deus Vivo. 103
Razmiran Uma nação localizada no centro de Avistânia. É conhecida como o lar de Razmir e sua igreja. 103–104
Rede da Campânula Uma organização secreta dedicada à libertação de halflings escravos, especialmente em Cheliax. 45
região do Mar Interior O nome do coletivo para o continente de Avistânia e a parte norte de Garunde que fica ao redor do Mar Interior.
Reino dos Senhores dos Mamutes Uma região localizada no norte de Avistânia. Uma terra de regiões selvagens e megafauna perigosa. 113–115
Reinos Fluviais Uma região no nordeste de Avistânia. É conhecida por suas dúzias de pequenos reinos rivalizando em garantir seu domínio sobre a terra. 104–105
Rio Sellen Um rio maior que flui pelas regiões das Terras Partidas e dos Reinos Resplandecentes. 105
Rovagug Deus caótico e mau da destruição, do desastre e da ira. É conhecido como a Besta Violenta. *Livro Básico* 439
Sarenrae Deusa neutra e boa da cura, da honestidade, da redenção e do sol. É conhecida como Flor do Alvorecer. *Livro Básico* 439
Sczarni Um grupo de famílias criminosas unidas localizadas em Varísia.
Senghor Uma cidade-estado localizado na parte sudoeste da Vastidão Mwangi que serve como um porto importante. 126
sentinela de Ultimuro* (arquétipo) 59
Serrania da Barreira Uma grande cordilheira de montanha que corre pelo sul através de Osírion, Rahadoum e Thuvia. 80
Shelyn Deusa neutra e boa da arte, da beleza, do amor e da música. É conhecida como a Rosa Eterna. *Livro Básico* 440
Shoanti Uma etnia humana comum entre o Platô Storval, as fronteiras de Varísia e além. *Livro Básico* 430
Sociedade Pathfinder Um grupo mundial dedicado à exploração e reclamação de relíquias perdidas. 17
Taldano Uma etnia humana espalhada por Avistânia, particularmente no sul do continente. *Livro Básico* 431
Taldor Uma nação localizada no sudoeste de Avistânia. Este grande império em declínio busca reclamar sua antiga glória. 69
Tar-Baphon Um necromante morto por Aroden que se ergueu como o rei-lich conhecido como Tirano Sussurrante e que ameaçou a região do Mar Interior por séculos antes de ser aprisionado. Recentemente se libertou para aterrorizar a região mais uma vez. 14, 50
Tassiloniano O idioma do povo da Tassilônia, agora de volta à proeminência na Nova Tassilônia.
tatuagem (traço) Uma tatuagem é um tipo de item que é desenhado ou talhado na pele de uma criatura e normalmente assume a forma de imagens ou símbolos.
tatuagem abençoada* (item mágico) 128
Terras dos Reis Linnorme Uma região no noroeste de Avistânia. É conhecida por seus ambientes severos e líderes ferozes. 115–116
Terras Encharcadas Uma região na costa noroeste de Garunde devastada pelo Olho de Abendego. 129
Terras Sepulcrais A região em Avistânia central antigamente conhecida como Ultimuro. Uma terra onde mortos-vivos e outros horrores perambulam. 56
Terras Sombrias O nome para uma imensa área de cavernas, abóbadas e passagens sob a superfície de Golarion. 8–9
Thuvia Uma nação localizada no centro-norte de Garunde. É conhecida por sua produção do elixir de orquídea solar. 80–81
Tian Xia Um dos continentes de Golarion. Fica localizado distante no leste da região do Mar Interior, além da Casmarônia. 9

Tianês O idioma comercial comum dos vários povos tianeses.

Tianês Um grupo de etnias humanas originalmente vindos das nações de Tian Xia e comuns na maioria das rotas comerciais avistanesas, inclusive pela Coroa do Mundo. *Livro Básico* 431

Tirano Sussurante Outro nome para o lich Tar-Baphon. 14, 50

Torag Deus ordeiro e bom da forja, da proteção e da estratégia. É conhecido como o Pai da Criação. *Livro Básico* 440

Ulfeno Uma etnia humana comum no limite norte de Avistânia. *Livro Básico* 431

Ultimuro Uma nação destruída que foi fundada para vigiar o Pináculo do Cadafalso, a antiga prisão do lich Tar-Baphon. 56

Urgathoa Deusa neutra e má da doença, da gula e da não-vida. É conhecida como a Princesa Pálida. *Livro Básico* 440

Usaro Uma cidade localizada no centro da Selva Mwangi. 126–127

Ustalav Uma nação localizada no centro-norte de Avistânia. Terrores incontáveis perambulam pela região. 57

Varísia Uma região localizada no noroeste de Avistânia. É conhecida como uma terra de fronteiras e lar das antigas ruínas tassilonianas. 116–117

Varisiano O idioma do povo varisiano.

Varisiano Uma etnia humana comum por toda Avistânia, particularmente em Ustalav e Varísia e em seus arredores. *Livro Básico* 431

Vidrian Uma nação jovem localizada na costa oeste de Garunde que se libertou de um governo colonial opressivo. 127–128

Vudra Uma vasta península no sudeste da Casmarônia. É o lar do povo vudrani.

Vudrani O idioma do povo vudrani.

Vudrani Uma etnia humana comum de Vudra, comum em Jalmeray e nas regiões ao redor. *Livro Básico* 431

Zenj Um dos maiores subgrupos étnicos de Mwangi vivendo na maioria da Vastidão Mwangi.

Zon-Kuthon Deus ordeiro e mau da escuridão, da inveja, da perda e da dor. É conhecido como o Senhor da Meia-Noite. *Livro Básico* 440

PAIZO INC.

Diretores de Criação • James Jacobs, Robert G. McCreary e Sarah E. Robinson
Diretor de Design de Jogo • Jason Bulmahn
Gerentes de Desenvolvimento • Adam Daigle e Amanda Hamon
Desenvolvedor Líder de Jogo Organizado • John Compton
Desenvolvimento • Eleanor Ferron, Jason Keeley, Luis Loza, Ron Lundeen, Joe Pasini, Patrick Renie, Michael Sayre, Chris S. Sims e Linda Zayas-Palmer
Líder de Design do Starfinder • Owen K.C. Stephens
Desenvolvedor da Sociedade Starfinder • Thurston Hillman
Designer Sênior • Stephen Radney-MacFarland
Designers • Logan Bonner e Mark Seifter
Gerente Editorial • Judy Bauer
Editor Sênior • Christopehr Paul Carey
Editores • James Case, Leo Glass, Lyz Liddell, Adrian Ng, Lacy Pellazar e Jason Tondro
Dirtora de Arte • Sonja Morris
Designers Gráfico Seniores • Emily Crowell e Adam Vick
Artista de Produção • Tony Barnett
Gerente de Franquia • Mark Moreland
Gerente de Projeto • Gabriel Waluconis

Diretora Executiva da Paizo • Lisa Stevens
Diretor de Criação • Erik Mona
Diretor Financeiro • John Parrish
Diretor de Operações • Jeffrey Alvarez
Diretor Técnico • Vic Wertz

Diretor de Vendas • Pierce Watters
Associado de Vendas • Cosmo Eisele
Vice-Presidente de Marketing & Licenciamento • Jim Butler
Gerente de Marketing • Dan Tharp
Gerente de Licenciamento • Glenn Elliott
Gerente de Relações Públicas • Aaron Shanks
Gerente de Atendimento ao Cliente & à Comunidade • Sara Marie
Gerente de Operações • Will Chase
Gerente de Jogo Organizado • Tonya Woldridge
Especialista de Recursos Humanos • Angi Hodgson
Escriturário de Dados • B. Scott Keim

Diretor de Tecnologia • Raimi Kong
Gerente de Produção da Web • Chris Lambertz
Desenvolvedor de Software Sênior • Gary Teter

Equipe de Atendimento ao Cliente • Katina Davis, Virginia Jordan, Samantha Phelan e Diego Valdez
Equipe do Armazém • Laura Wilkes Carey, Mika Hawkins, Heather Payne, Jeff Strand e Kevin Underwood
Equipe do Website • Brian Bauman, Robert Brandenburg, Whitney Chatterjee, Erik Keith, Josh Thornton e Andrew White

NEW ORDER EDITORA

Editores • Alexandre "Manjuba" Seba e Anésio Vargas Júnior
Coordenação • Bruno Mares
Tradução • Bruno Mares
Revisão • Gustavo Malek
Diagramação • Rafael Tschope
Leitura de Prova • Brício Mares, Calvin Semião e Hebert Magno

Impresso no Brasil. Novembro de 2019

Reinvidique Seu Destino

Este guia indispensável do mundo de Pathfinder apresenta tudo o que você precisa saber para se aventurar na incerta Era dos Presságios Perdidos. O deus da humanidade está morto e sua grande profecia foi quebrada. Agora, heróis como você devem forjar seus próprios destinos frente a um futuro incerto!

Esta gazeta apresenta 10 regiões diversas cheias de possibilidades emocionantes e mortais, acompanhada por um mapa gigante com frente e verso ilustrando o coração do cenário de Pathfinder.

Impresso no Brasil.

paizo.com/pathfinder
neworder editora.com.br